全力打造**最强模拟器读物!!**

VOL.15
2005.06

WWW.EMUNEXT.COM

模拟 EMU NEXT

PC应用技术

15

定价 13元

30 最伟大的秘籍 电子游戏史上
THE BEST 30 SECRETS!!

playstation
重温PS模拟的轨迹

Nintendo
超任经典RPG巡礼

R-type Delta
达人攻略!!

SHINNING FORCE
光明力量系列回顾

FBA入门指南



双刊双碟!

附送<<街头霸王特辑>>
全彩副刊!并收录众多经典游戏!!

2CD

laiyin掃描製作



漫畫堂2005年大動作
「全国首创」
第一屆《動漫網絡遊戲角色》繪畫班
人物
背景
故事
彩稿
三維
名額有限（为保证教学质量，每班限額30人）、报名从速！
「专业课程」
靈感的來源 角色背景繪畫技巧 人物造形設定
電腦彩稿製作 3D電腦美術製作 故事創作概念編寫
「弹性时间」
A班：星期六上午9:00-12:00 B班：星期六下午2:00-5:00
C班：星期日上午9:00-12:00 D班：星期日下午2:00-5:00
学费：每小時學費55元，每期半年共3960元，可選擇一次性繳納或季度繳納，一次性繳納享受95折優惠。
本課程為期半年，共分初、高兩級學制。為方便學生，采用以下彈性上課時間，任擇其一。
「锦锈前程」
成绩优异者，可得合约雇员一份
開課時間：2005年 月份起（每月开班）
報名地點：廣州海珠區江南大道中239號中青網絡家園網吧廣州旗艦店
聯絡電話：(020) 83634182黃先生，836330 04何先生
主辦方：香港漫畫堂制作有限公司 中青網絡家園有限公司(廣州旗艦店) 廣州市海珠區團委江南青年活動中心。
香港漫画堂制作有限公司
联合主办



GAME BOY ADVANCE 本月推荐

随着NDS的推出，任天堂把掌机的主力从GBA转移到其上，GBA游戏的推出速度和数量都有江河日下的迹象。虽然如此，在这GBA接近落日的时期，还有一些我们值得期待的作品，现在就对它们来个统计吧：）

西格玛星传奇

由NAMCO制作，集合了动作RPG和射击两种游戏元素的作品，在国外有不少支持者。



叛星：战略指令



同样是由NAMCO制作，根据PC上的SLG大作《UFO》系列为参考，游戏的人设挺特别，游戏系统和画面都有不俗的表现。

合金弹头1

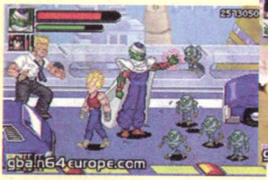
一款深受怀疑的作品，移植至街机版同名游戏，画面的解析度要比街机版低，不知道具体操作如何，至少要保留合金弹头A的手感才算及格。



龙珠GT：变化

由老美开发的龙珠游戏，比起由眼镜厂制作的出色的“舞空斗剧”和“龙珠大冒险”，此作的人设和游戏画面实在不敢恭维，手感估计也好不到那里，但凭借“龙珠”响亮的名号，当游戏出现时还是要支持一下的。









哈里波特和火焰杯



随着哈里波特的电影在世界范围内的风行，相关的游戏也不会闲着，而游戏的进度更超前于电影版，让喜欢哈里波特的朋友能提前感受剧情。









超级火枪英雄





MD上的超人气作品，国内的玩家更是对其有特殊的感情，GBA版的公布更是让玩家一阵欢喜，相信由原制作公司Treasure再次推出，游戏本身的质量会有相当的保证。

马里奥网球Advance

在GBC和N64上都有很高人气的网球作品，即使不用任天堂的知名角色为卖点，游戏本身的质量也是和世嘉的VR网球属同一个档次，这次推出的GBA版将会包含丰富的育成要素，期待度满点！





塔克历险记

多款由同名欧美动漫改编的GBA作品，目前并没有太多的相关资料。



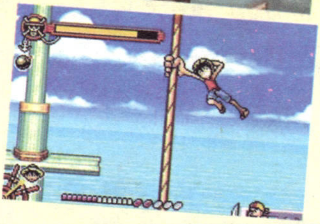
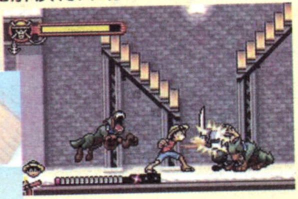
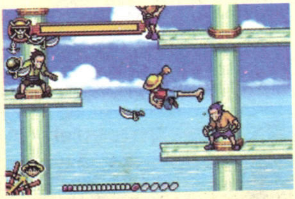




海盗王：华丽战斗

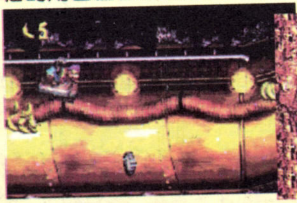
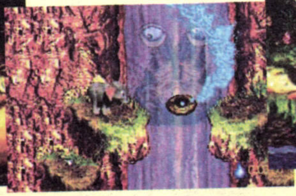
路飞的冒险再次登场，目前知道的游戏资料是：

- 使用独特的技能击败来自电视动画中的12个讨厌的海盗敌人；
- 每次玩都会发现新的区域和路径；
- 收集道具能提升力量和解锁特殊动作；
- 财宝能收集；
- 可定制的mini游戏。

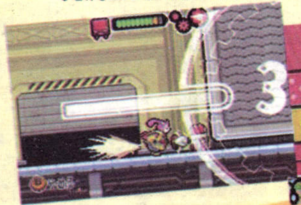

超级大金刚3

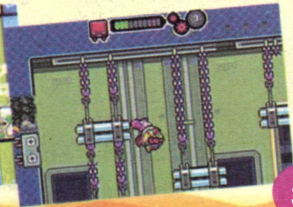
移植自SFC的同名游戏，伪3D的CG画面是游戏的一大卖点，丰富的游戏性和滑稽的角色让冒险的旅程更添乐趣。。


Screw Breaker

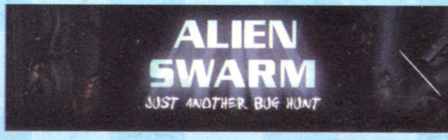
充满日式风格的动作游戏，目前相关资料比较少只流传出一些游戏截图。





不知道大家有没有万国一款名叫《Natural Selection》的MOD Game，这一个以FPS游戏《Half-Life》为引擎，改造成为即时战略的MODGame，在世界各地大受欢迎，甚至很多资深的CS而也沉迷于此，一月的时候更公布了将会推出《Natural Selection：Source》。这个MOD Game也显示出FPS引擎的可改性，自此以后也有不少FPS的MOD Game开发成即时战略游戏。不过这些即时战略的MOD Game都有一个共通点，就是没有单人模式，因为游戏本身的AI，根本不适合成为即时战略……

异虫们在《Source》展开新侵略!



后来一批《UT2004》的Fans成功推出了一套单机版的即时战略《Alien Swarm》这一个MOD Game的背景设于遥远的未来，有如电影《异型》，主人公们被困在一座太空船上。玩家扮演着一个名为Interstellar Armed Forces的总司令，他们是一个受严格训练的组织，保护着受到一种名为Swarm——昆虫形生物所入侵的地区、基地以至外星殖民地。大家可以想像一下著名即时战略《星际争霸》或者电影《星河战队》，就是一个那样的世界。玩家所带领着的成员包括有步枪兵、热量侦测兵、火焰枪兵，也可以建设防御塔，这个游戏除了有很多人对战外，更可以单人游戏！而最近开发团体们公布了将会以《Source》引擎开发续集，名为《Alien Swarm：Infested》！









本年必玩MOD Game!

由于《Half-Life 2》的AI设计有单人攻击、掩体射击等多方面，所以极为适合作为新一集的AI，而且在《Alien Swarm: Infested》的设计上并没有建筑这一项，因为更为简单。游戏的玩法上有点像《Dungeon Siege》，而且支持单人作战或8人





合作，分有任务及故事模式。玩家每一次任务都要选择合适的装备给士兵，其中包括自行步枪、散弹枪、自动导向步枪、连发散弹枪、火焰喷射器、手枪、地雷、照明弹、弹药包、医疗包、防御塔等!

而士兵亦分为四个系别：爆破、特殊武器、医疗兵、技工。而每一名士兵都有自己的经验值及技能系统，在任务过程中增加自己的能力。

策略性不足

游戏中更附有一个学习模式，令玩家懂得游戏的全新系统，而且玩家共有八个有完全不同技能及性格的士兵选择。在游戏时玩家更可以以士兵的角度去观察四周的环境，玩家亦可以透过完成不同的任务取得不同的奖章，在多人对战中则会由其中一人成为领袖。由于运用了《Half-Life 2》的Source立体引擎的技术，画面非常华丽。就在以《UT2004》开发时期，《Unreal》的Euip公司的开发人员也没想过可以开发出这样的MOD Game，试玩过后也对其创意赞叹不已! 本身《Alien Swarm》就已经需要玩家互相合作、攻击，而在《Source》引擎之下相信会加入更多物理效果作策略性攻击，因此《AlienSwarm: Infested》绝对是《Half-Life 2》的玩家在今年必玩得MOD Game呢!



E3大展

刚落幕的E3大展给出了很多玩家需要的答案，包括三大新主机的首次曝光和游戏新作的情况。游戏嘛，就不多说了，我们还是从硬件的角度来开讲吧。

◀XBOX360

首先登场的是微软的叉饭盒360，主机的造型普普通通，像一个普通PC的机箱，可以横放和竖放。和主机一起公布的还有从XBOX改良后得来的手柄，手柄取消了XBOX上的黑白键，取而代之的是增加一组LR键，手柄的整体设计造型就像SFC+DC的混合体；手柄还备有电池盒，能实现无线功能，同时手柄还留有接口，在没有电池的时候能接上手柄线继续使用。







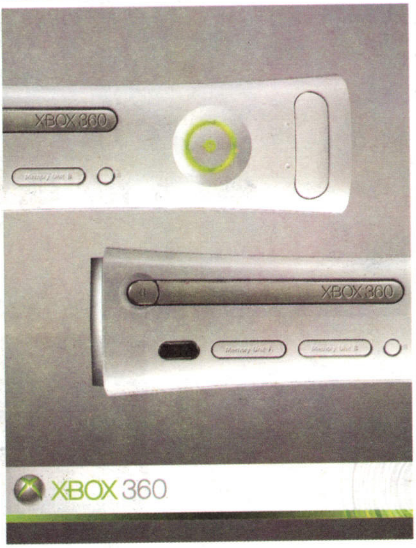


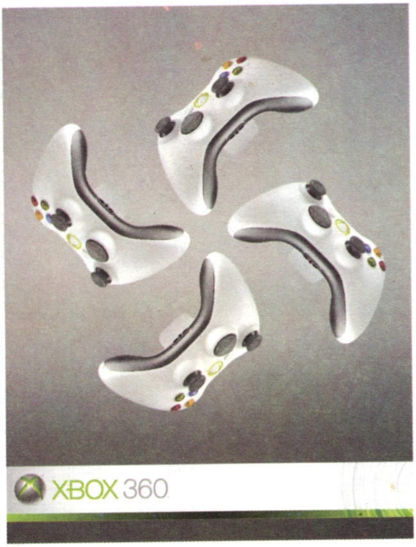






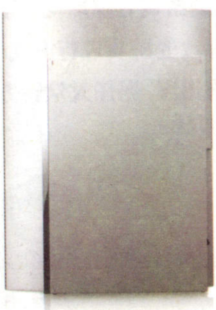




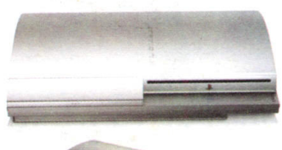


◀PS3

接着登场的是索尼的屁儿死3，主机的造型沿袭了PS2的设计，从方方正正改为弧线设计，不过整体感觉像个扫描仪或打印机，主机配置了多个网络接口和数码接口，但造型有够难看的。随之公布的还有PS3的CPU——cell和手柄，cell的造型和记忆卡相近，而手柄的造型变成了弯刀型，经典的按键编排保留着，感觉手柄和主机一样难看。有小道消息说，现在公布的手柄是概念型，最终版的手柄要在以后才公布。

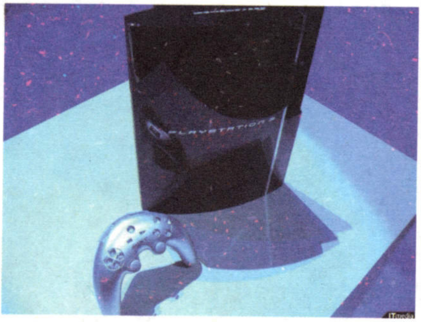


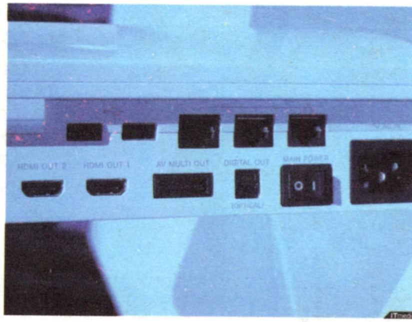






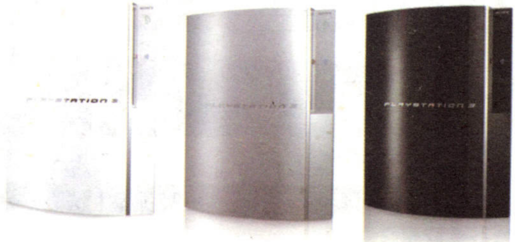




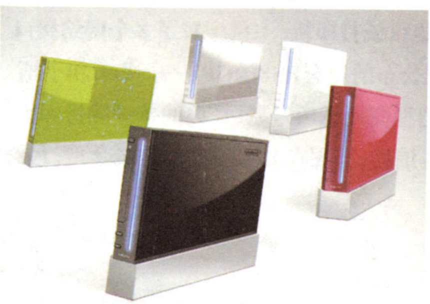




©2005 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Design and specifications are subject to change without notice.



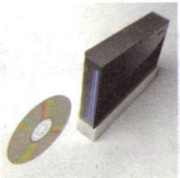
◀REVOLUTION

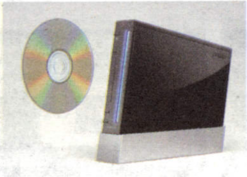


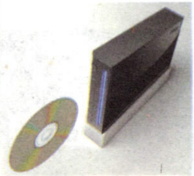
最后是最神秘的任天堂的革命，单从主机造型来看，革命是三大主机中最顺眼的，也是最小巧的，不过造型像一个外置Modem。据称革命能兼容过去任天堂所有主机的游戏，也许是从FC到NGC的游戏它都能玩。而人们最期待的号称改变游戏进行方式的革命手柄并没有出现，据任天堂官方的解释是因为手柄太有创意，怕被抄袭，所有暂时不公布，瀑布汗~













◀GAMEBOYMICRO

意料之外的东西——GBA的最新改良机型公布，任天堂公布了尺寸超小的GBM，整体尺寸是GBA的2/3，屏幕也缩小了，但性能等同于GBAsp，有背光和充电池，可以通过更换面板来换壳，超级可爱的说，有人相信GBM会以低价进入市场，但据某消息说GBM的成本和GBAsp接近，也许真正的价格不会便宜了。












PS2


カラーバリエーションイメージ
GAME BOY micro
カラーバリエーションイメージ
※上記のスクリーンカバーはE3で展示されたデザインサンプルです。
RETURN
NEXT
CLOSE


カラーバリエーションイメージ
GAME BOY micro
カラーバリエーションイメージ
※上記のスクリーンカバーはE3で展示されたデザインサンプルです。
RETURN
NEXT
CLOSE


カラーバリエーションイメージ
GAME BOY micro
カラーバリエーションイメージ
※上記のスクリーンカバーはE3で展示されたデザインサンプルです。
RETURN
NEXT
CLOSE


Nintendo
GAME BOY micro



◀新主机大战全家福


XBOX 360
PLAYSTATION 3
REVOLUTION



◀概念机

移动版NGC，是网络上流传的YY的图，设计得非常漂亮，而且按键齐全，带DVD和MP3功能，屏幕更是出奇的华丽，不过有一处致命伤是按键的下面居然是光驱，这样光驱应该无法稳定的运行。





诺基亚最近公布了概念版的Ngage2代，屏幕更大更靓丽，尺寸更轻巧，不过好像很脆弱的样子。





◀经常变脸的"文曲星"

为了配合最新一集口袋妖怪电影的推出，任天堂推出了粉红版的NDS，自从GBAsp推出以来，变脸骗钱的伎俩任氏已经耍得很熟了，据最新的任氏收入报告指出，纯利润是上期的2.6倍



BANPRESTO 5月新品介绍：

主题：龙珠Z
品名：飞行造型人物钥匙扣
种类：5种
售价：504日元（一个）





主题：奥特曼
品名：奥特曼Zippo火机
种类：3种
售价：10500日元（一个）

主题：龙珠Z
品名：人声闹钟
种类：1种
售价：2940日元



主题：MaxHeart
品名：MaxHeart主题套装
种类：1套
售价：500日元
（随机抽一次）





主题：魔法战队

品名：魔法战队主题套装

种类：1套

售价：500日元

（随机抽一次）



主题：名侦探柯蓝

品名：名侦探柯蓝主题套装

种类：1套

售价：500日元

（随机抽一次）



主题：ちびギャラリー

品名：卡通人物手机挂绳

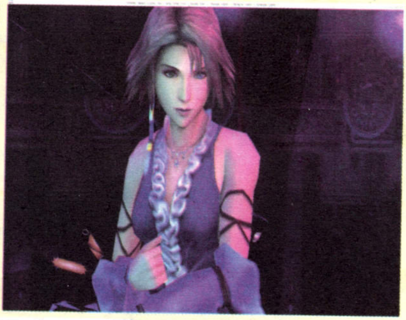
种类：5种

售价：819日元（一个）

PS2

PCSX2 0.9版秀出了几张《钟楼3》、《FFX》和大量的《FFX-2》的图片，图片中游戏的背景有明显的破损，人物已经基本完美，但速度同样只有3FPS左右，汗～还是买个二手主机过把瘾。



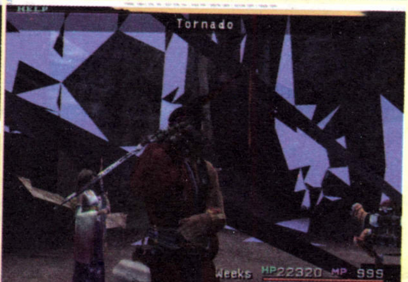










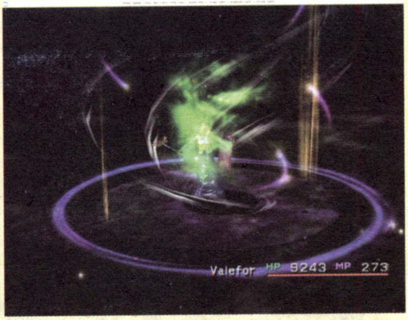


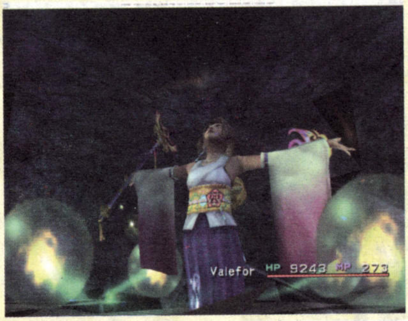






OVERKILL
Weeks HP22320 MP 999
Auron HP29419 MP 969
Yuna HP18875 MP1264


Valefor HP 9243 MP 273


Valefor HP 9243 MP 273

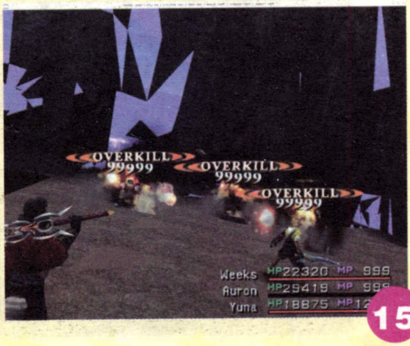

Weeks HP22320 MP 999
Auron HP29419 MP 999
Yuna HP18875 MP1264


Attack an enemy with equipped weapon.
OVERDRIVE
Attack
Skill
Special
Weeks HP22320 MP 999
Auron HP29419 MP 999
Yuna HP18875 MP1264


Hastega
Weeks HP22320 MP 999
Auron HP29419 MP 981
Yuna HP18875 MP1264



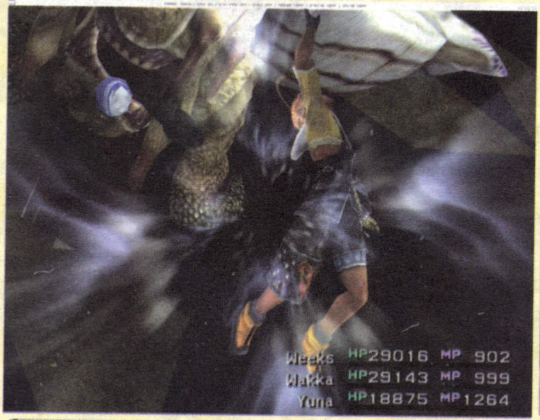

Valefor HP 9243 MP 273


OVERKILL
99999
OVERKILL
99999
OVERKILL
99999
Weeks HP22320 MP 999
Auron HP29419
Yuna HP18875



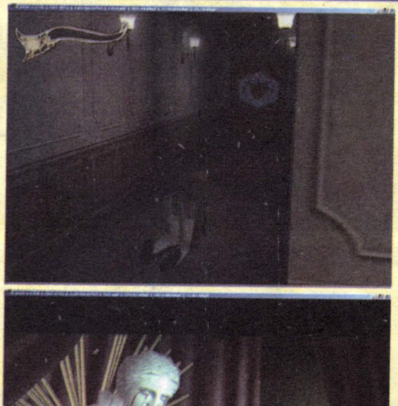

Attack Reels


Mega Flare


Weeks HP29016 MP 902
Wakka HP29143 MP 999
Yuna HP18875 MP1264













WWW.EMUNEXT.COM

模拟 EMU NEXT

2005.6

● 白金之星模拟新闻 19

● 系之谱

– 光明力量系列回顾 113

● 私立模拟学院

– 重温 PS 模拟的轨迹 21

–Java 平台模拟器大赏 31

–MagicEngine 应用手册 40

–FBA 入门指南 49

● 业界专题

– 电子游戏史上最伟大的 30 个秘籍 59

– 超任经典 RPG 巡礼 77

● 游民攻地

–R–type Delta 攻略 87

– 超级忍 III 研究 101

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏注意自我保护，谨防受骗上当适度游戏益脑，沉迷游戏伤身合理安排时间，享受健康生活。

执行主编：WARIO

责任编辑：漫步 KGB EWING Phil

美术编辑：YGDESIGN

漫画编辑：F'

封面设计：YGDESIGN

杂志邮箱：

emunext@163.com

emunext@tom.com

特约合作鸣谢：

klk.yeah.net 某人 白金之星 秋天 TIMON 大猩猩 宾宾 屎王 白河愁 Dadunu 亮亮 C.K 小翼 OEZ

●ETC
－游乐园 133

●漫步经典
－名将！再见名将！！ 121

●原创工作室 130

●小道消息 136

●光碟目录 142

●邮购页 144

白金之星 模拟新闻

NEWS



NDS的模拟突破



最近，目前最有前途的NDS模拟器iDeaS陆续放出了一堆模拟器截图：银河战士能正常播放片头，但目前还没有游戏中的截图；陨石方块则在游戏进行画面出现图像错误；其他的游戏也仅仅秀出了开始画面。另外一方面，早前介绍过的NDS首款烧录卡NEOFLASH据说已经有了现货而且价格不菲，512MB的价格也要千多元。最后，是大家关心的rom问题，现在网络上流传出了10个NDS游戏rom，从rom的命名规则看来，已经是破解了、能save的rom。由于目前还没有那款模拟器能运行，所以玩家要运行只能通过烧录卡。

PSP 上模拟器群的爆发





拥有PSP 而且是拥有1.0 版本的PSP 有福了，当前PSP 上的模拟器和应用软件如潮水般涌现，并因此爆发了1.0 版PSP 的抢购热潮。现在出现在PSP 上的软件包括："山脊赛车"和"恶魔战士"的PBP 引导文件（据说能从记忆棒上运行游戏）、FC、GB/GBC、SFC、MD、NeoGeoCD、、PCE、NGP/NGPC、WS/WSC、、SMS/GG、MSX、系统相关软件、计算机等应用程序和专门开发的小游戏等，其中大部分的模拟器都能流畅而完美的运行。

PS2 模拟器 PCSX2 放出 0.8 版



总喜欢秀出系华丽截图的活跃PS2 模拟器PCSX2 放出了0.8 版，早已经迫不及待的玩家疯狂下载ISO 以做测试，一时间测试报告满天飞，截图秀也络绎不绝。但目前的问题是，即使模拟器的画面多好，兼容性多高，在目前较高配置的PC 上还只有3～15fps 的速度，距离真正能玩还存在很大差距，同时期的DC 模拟器已经能以接受的速度运行，难道PS2 的性能真的比DC 高几倍？

重温 PS 模拟的轨迹

PrayStation

PlayStation 自1994年发布以来，到现在，经历近10年的历史，应该算是一个比较成功的家用机了！

首先来看一下PS 游戏机的性能配置：

<u>PS (SONY PLAY STATION)</u>



CPU： R-3000A 32BIT RISC CPU（33.8688 MHz）

运算速度： 30MIPS

内存： 28Mbit（主RAM16Mbit，VRAM 8BIT，声音RAM 4Mbit），扩充记忆卡

显视： 解象度：256 X 244（最大640 X 480）

最大发色数： 1677万色

特显机能： 放大缩小，回旋，变形，多重卷轴，象皮泥效果等，最多一屏同显4000个活动个色， 每秒处理36万多边形

声音： PCM音源24路，信号采样频率44.1KHz，和CD音乐相同

周边设备： 扩展记忆卡，鼠标，电影卡，远程通信端子，各种手制......

从现在的角度来看，PS 的机器性能比PC 差远了，所以现

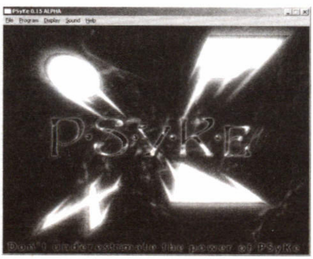
在对于ＰＳ 的模拟在硬件方面ＰＣ 已经具备很充分的条件。不过毕竟是软件模拟硬件，所以就算ＰＣ 功能再强大，也需要很好的模拟软件才行。

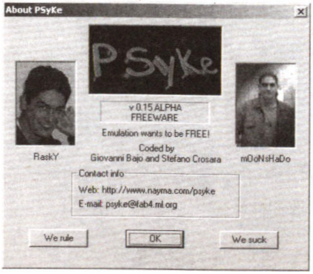
说到ＰＳ 模拟计划，应该是从97，98 年那时候开始的吧。不过那时候国内网络不太发达（有条件上网的人都比较少，更别提现在的宽带了），因此似乎关心模拟器的也不算太多。所以那时候的资料不太容易找到。这里提一些比较有代表性的东西。当然，在这过程中，除了免费的模拟器外，曾还出现过两大商业化的模拟器，模拟度以当时的水平来说，都是一流！

好了，转入正题，先说说免费版的ＰＳ 模拟器的发展：

要说哪个ＰＳ 模拟器是第一个出现的，估计比较难确定了，而且似乎可能没有人会去记得了。发展大至应该也是从可以运行DEMO 开始的吧，就像现在的ＰＳ2 模拟器的发展。（以当时电脑配置来说，想模拟ＰＳ 的话，速度上也是一个比较大的问题）

和其它模拟器一样，ＰＳ 模拟器刚发展的时候，也有ＤＯＳ版，后来进化到Windows 版，但DOS 版已经不太容易找到。兼容性就不用说了，和Windows 应该没得比。先在这里介绍一个出现时间比较早的，又比较有代表性的Windows 上PS 模拟器：PSyKe



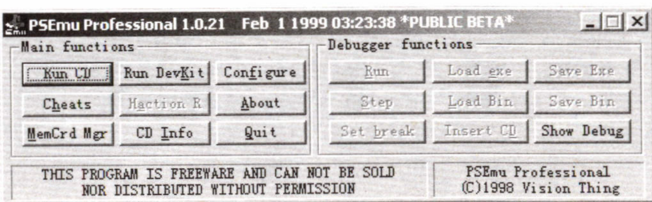


此模拟器的运行界面如图。About 对话框上还有两位作者的照片，呵呵。此模拟器已经可以运行一些 DEMO 程序。显示部分使用的是 Voodoo 来作为显示接口（要知道，那时候 D3D 还没成熟，Voodoo 的 glide 接口几乎作为当时的 3D 游戏标准！），还可以把 bios 的运行画面跑起来。

找到这模拟器的信息，还是 98 年某期《家用电脑与游戏机》里得来的，自己用了，效果并不理想，跑 BIOS 的速度也慢，基本上无法玩游戏。

毕竟由于 PS 的机能相对比较复杂，在相当一段发展时间里，各模拟器的发展速度并不理想。于是以插件形式的模拟器出现了（把各部分功能分开，使开发时间大大减少，同时也可以花更多的时间来完善某一部分，团队协作精神得以体现）

这期间比较具有代表性的模拟器就是，98 年出现的 PSEMU Pro，同时也代表 PS 模拟器真正进入了可"玩"游戏的时代，虽然兼容性也并不算很高。但用 PII 300 加一块 voodoo 卡，也可以全速跑一些 PS 2D 游戏了，3D 游戏可能速度还不行。记得当时还用它来玩过经典大作 FF8。由于是使用插件化管理的，通过更换显示插件，可以达到不同的效果，那时候还是 Voodoo 卡比较强滴，VOODOO 插件效果奇好，我还清楚记得，用 Voodoo2 加 PSEmu Pro 就可以完美模拟 FF8 了。

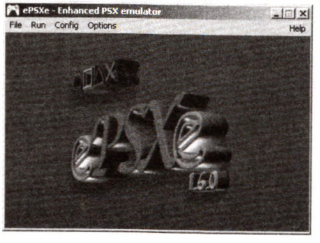


而且此模拟器也是当时唯一带调试器的。PSEMU Pro 以

前还有DOS 版本PSEMU，不过兼容性没 windows 版本强，而且运行相对复杂，不支持插件，我估计也最多跑几个DEMO，运行一下BIOS 吧。PSEmu Pro 虽然是一个很有前途的模拟器，但很可惜的是，自99 年发表1.0.21 后，也没了后文。

我还曾用这只模拟器玩过龙之战士3，画面和声音都十分完美。而且在2000 年PS 版的FF9 出的时候，PSEmu pro 还是唯一可以运行的（除了动画支持不怎么样外）模拟器，可见核心代码写得还是比较强的（那时候虽然VGS 已经出现，不过还不能跑FF9）。

随着时间的推移，2001 年，著名的PS 模拟器ePSXe 诞生了！当时的1.0 版本，兼容性也和PSEmu Pro 也差不多，不过同样使用了插件模式。和PSEMU Pro 最主要的区别是，游戏动画的播放能力得到了质的提高。



此模拟器，从1.0 到1.6，各个版本我都用过，几乎是看着它慢慢成长起来的。而且ePSXe 对系统要求有点高，我当时只有C333+Tnt2，2D 游戏的速度还没有全速。官方推荐的是PII500 以上CPU。

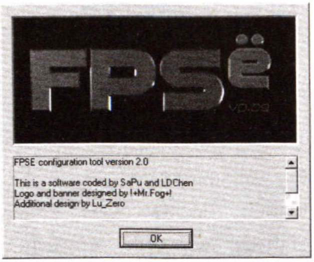
ePSXe 的每个版本都有其特点，不过我的PS 盘不是太多，除了FF9 是从1.3 以后才可以完美模拟外，其它并无什么大事件。

当基本的模拟功能完善后，一些符加的功能也在ePSXe 上出现，比如联机对战，录像，即时储存这些功能。发展到现在，ePSXe 可以算是PS 上最强的模拟器之一了，再加上Pete 的显示插件，打游戏的话，绝对推荐！

其它插件形式的ＰＳ 模拟器，可以令大家记得的可能还有FPSE了。

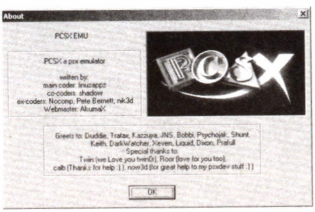
记得这个FPSE　v0.9在2001年6月1日发表的时候，当时还声称可以在486电脑上全速跑游戏...不知道作者的486电脑配置怎么样的？

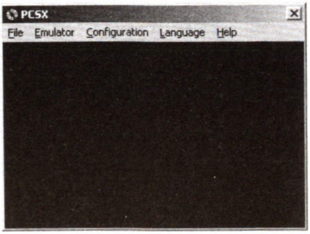
我还清楚记得2001年6月1日，那天晚上通宵测试这个模拟器，但最终效果实在是和所期待的有所差距。速度上和ePSXe并没什么提升之处，而且在放动画方面，会把红色显示成绿色。



除了上面三个比较有代表性的，ＰＳ 模拟器也和当时的ＦＣ模拟器一样，如雨后春笋一般，一个接着一个出现，由于后期的ＰＳ 模拟器都是使用插件模式来发展，所以通过更换最新的插件，每个模拟器的兼容性各方面都比较接近，这里就不一一介绍了。show 一下图，让大家了解一下：

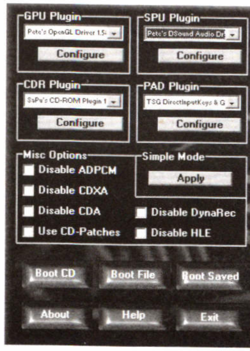
ＰＣＳＸ，我想大家现在应该比较关心的还是它的ｐｃｓｘ２(PS2模拟器)，pcsx效果一般，不过可以无错跑寄生前夜2（用ePSXe可能还会有一点错误）等其它一些ePSXe运行不了的游戏，但兼容性没有ｅＰＳＸｅ 强，可谓各有各有好处吧。





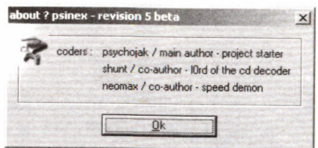
Adripsx 的配置界面似乎很cool 啊...





psinex 和上面两只基本上差不多，还有PSseven







从PS 模拟到现在的基本完美，我认为，真正激起PS 模拟器大发展的，应该算是两大商业化模拟器的出现吧！（由于收费，激起那些作者写免费的模拟器？）那就是著名的Bleem!和VGS。

就在1999 年左右时候，第一个商业化模拟器产生了！那就是大家熟悉的Bleem！（不知道现在还有多少人曾记得这只模拟器呢？）

在谈BLEEM!之前，我们必须想说一下在BLEEM!出世前的情况。当时PS模拟器几乎完全被PSEMU所统治。不过由于PSEMU的使用及其繁琐和本身的模拟度并不高，所以当时并没有多少人用它。直到有一天互联网上传出BLEEM!这个东西即将出世的消息......

BLEEM!当时宣传它将可以运行许多的商业游戏，因为他们几乎已经完全模拟了PS的硬件系统。这个消息迅速在模拟界传开来，并且就像是一颗璀璨的新星，发出耀眼的光芒。当时的定购热潮一浪接一浪，就连中国许多模拟器的玩家都掏腰包汇款定购，可见当时人们的期待度有多高。

在万众期待下BLEEM!终于出世了。虽然不像它当时广告所炫耀的那样可以完全模拟大多数的商业游戏，可是他的功能毕竟比当时的其他模拟器强大的多，而且可以模拟游戏的效果在当时来说也是最好的，而且完全支持3D加速。在初期，BLEEM的更新换代还算是比较频繁，每一次版本的升级都能让玩家感动一次。

Bleem!的一大特点就对系统要求相当低，用MMX166加一块比较好的显卡，就可以全速运行PS上一些2D游戏，同时此模拟器还支持3D卡来优化显示效果（在游戏中，通过Alt+F1来切换模式，但不推荐，因为效果并不怎么好）。

有关这个模拟器，我也算是老玩家了，从最初的1.0 demo beta开始用起，名字上是说DEMO测试版？...而且还是从某张D版光盘上找到的这个程序，说明中写着什么可以完美运行90%的PS光盘...，于是怀着好奇心，买了本人的第一个PS游戏，幻想水浒传...竟然运行成功，不过片头动画还是黑白的，

可能是DEMO版的原因吧，还不支持记忆卡。但当时不知道有其它PS模拟器的情况下，让我看到了在电脑上玩PS游戏的希望。于是，开始关注Bleem这只模拟器。那时候网吧开始慢慢多了起来（不过就算是网吧，用的竟然还是56K的猫－_－！），每次去上网，总是会去www.bleem.com上看看有无新版本的模拟器。从1.2开始到1.6我都试过，兼容性也一步一步走向成熟（但错误还是有很多，很有可能在运行过程中，突然非法操作），还有此模拟器对AMD的CPU支持的并不好（还好，当年我用的是赛羊），得有特别版本才跑得起来。

值得注意的是，Bleem的加密方式也有点特别，正版的cdkey光盘上，还有两道人为的坏道，BT吧？不过又有什么用呢？有BT的加密方式就是更BT的解密办法，等待被破解的命运。Bleem这张破解版的cdkey直到今天我还保留着。

PC版本的最后放出的版本是1.6a和1.6b（是两个版本，作为互补吧，有些游戏在1.6a上可以跑，1.6b上可能就不行）

虽然现在已经没人用bleem了，但对低配置还是可以一试的。





后期，Bleem还推出这DC版本的BleemCast，一个游戏对应一个bleemcast光盘（好像官方正式的只有合金装备和铁拳两个版本），不过被高手破解后，其破解版可以在DC上运行很

多PS 大作（但真正完美的却很少）。

Bleem！最终因为某些原因，停止开发了。在Bleem 的发展史上，还曾经被sony 告过，但最终以bleem 胜出而告终（似乎也给以后的模拟器发展开通了光明大道，因为写模拟器是完全合法的）

Bleem 虽然算是一个不错的PS 模拟器，但是最成功商业化的PS 模拟器应该属VGS 了！



这是一个奇迹般的模拟器，在BLEEM！热火冲天的时候，VGS 突然跳了出来和BLEEM 抢占PS 模拟器的市场，因为VGS 也是一个商业模拟器。VGS 的出现，让许多玩家为之一惊。许多在BLEEM！上无法模拟的游戏拿到VGS 上却运行的非常好。

此模拟器最初是在MAC 平台上开发的，可能当时有MAC 机器的人比较少吧，没什么人去注意。直到1.3 以后的Windows 平台的发表！才引起在众玩家的注意！当时VGS 的完成度是相当高的，画面也完美，完整实现了PS 画面的显示（在电脑上可能看不出来，不过大家可以用TVOUT，输出到电视机上看，画面和真实的PS 没什么两样！）。有着完美的动画播放，声音，在PII 300 上，基本上全速运行。

本人第一次拿到这个VGS，是从国内某个模拟网站上下载的（那时候国内的模拟器站相当多，个人网站也比较流行），版本号是1.3，当时试了半天都跑不起来，后来才明白，是mfc42.dll 这个文件的版本问题，得使用官方提供的才正确，98 自带的有点问题。后来成功运行VGS 后，就把当时自己手头的所有PS 盘全找了出来，竟然全部都支持，而且动画播放也相当出色。还

一度以为，拥有VGS似乎就相当于拥有一台PS了！

在VGS不断的更新版本后，在1.4这个版本达到了顶峰。接下来的1.41版不仅让人们等了很久，而且相对于1.4来说，1.41就像它的版本号一样并没有多大的改进。同时仍然保留着VGS的致命弱点--不支持硬件3D加速！无论如何，VGS至今为止仍然是能模拟游戏最多的模拟器，而且在一群日本人（501xx）的修修补补下，原本不支持的游戏也开始能玩了，看来VGS的潜力还是非常大的，否则那些非官方的补丁也不会带来这么大的改进。还有一些特殊功能的PLUGINS、PATCH和辅助工具也令VGS变的功能齐全起来。

总的来说，VGS对PS游戏的模拟度还是非常高的，而且操作简单明了，仍然是玩家的最佳选择。VGS会自动使用硬件Bilinear filtering来优化图象质量，对于显卡支持硬件Bilinear filtering的玩家来说，这的确是非常好的功能。

不过好东西终究会引起某些人的关注，自VGS发表到1.41后，就没后续版本了。因为，如此优秀的PS模拟器同样被sony注意到了。在经历了bleem的官司失败后，sony改变了策略，完全收购了VGS，使其为官方工作，那么好的模拟器就此终结。

直到现在，VGS还是十分优秀的PS模拟器，玩游戏的话，对一些2D游戏，还是用VGS来跑跑，效果不错！而用ePSXe等其它免费版模拟器，可以使用3D插件（D3D和OPENGL），来把3D游戏的画面得到质的提升。各有各的特色。

在经历这近7，8年的发展，PS的模拟从开始到现在，从模拟这一意义上来说，应该是完成了，接下来应该是要做一些除错方面的处理，毕竟模拟器不可能像真实的机器一样，完全无错。还有一些设备（比如PS的键盘，似乎还没哪个模拟器或者插件支持）的模拟。在PS模拟接近完成的时候，是不是又要期待PS2模拟器的开始和完善呢？

Java平台模拟器大赏

Java Sun Microsystems

Java 做为一种无这视硬件的多平台语言，在使用中，应该是相当方便。比如现在大多数手机都支持 Java...

各位模拟玩家一定看到过国外的某些模拟网站（包括国内的一些），有在线游戏可以玩，而且玩到的还是一些FC/GB 等游戏。这是通过什么实现的呢？没错，这就是 Java 技术！

今天就向大家介绍一些基于 Java 上运行的模拟器，主要还是指在网页中运行的那种（以 Applet 方式运行）。由于 Java 技术无视硬件平台，所以可以在所有支持 Java 的地方运行（包括我们的手机，当然，想在手机上运行，还得专门的代码改动以及调用手机专用的 API 等等），有关 Java 的相关技术这里不多作介绍，地球上随处可见...

要说明的是，Java 虽好，但执行效率有点低，所以大多数 Java 写的模拟器在低配置下运行得超级慢（相对用 C 和汇编写的模拟器）。

由于java 写的各模拟器都比较多，所以只能找些典型的家用机掌机介绍给大家啦！

［准备工作］

既然是 Java，要运行，你的机器上得安装 Java 插件！（不推荐使用MS 自带的那个 VM，效果不好，可能还无法运行）

推荐用 SUN 的 Java 运行库（可以从以下网址找到），安装，不需要做什么设置，一般重启一下就行了。

http://java.sun.com/j2se/downloads.html

[**模拟器运行**]

安装完java 运行库后，就可以体验java 上的模拟器了

首先介绍一个NES 模拟器：Nescafe，最新版本0.54，虽然支持的Mapper 不多，但完整支持声音。

官方网站：http://www.davieboy.net/nescafe/

此nes 模拟器带GUI，可以windows 下直接运行（双击运行那个jar 文件），当然也同时支持网页中的applet 方式运行！

这里主要介绍一下在网页中运行的方法。解压从官方网站上下载的压缩包，解压后，得到一个jar 格式的文件。然后写一个html 文件，内容如下：

<applet code=NESCafeApplet archive="NESCafe054.jar" width=256 height=240>

<param name=ROMFILE value="roms/emc.nes">

<param name=LIGHTGUN value="false">

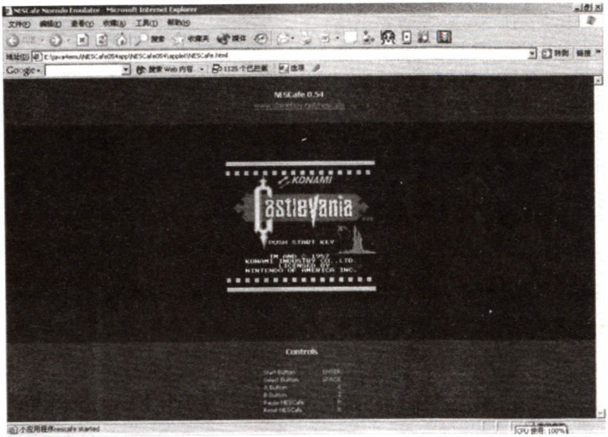
</applet>

注：roms/mario.nes 这里，改成你所要运行的ROM 的名字。

一要完成后，保证并直接打开这个html 文件，怎么样？看见效果了吧？（不过界面倒是差了点，只在IE 浏览器的左上角有个NES 窗口）

其实官方的压缩包解压后，applet 里会有个NESCafe.html，直接打开就可运行roms/nescafe.nes，这时，只要把自己要运行的nes 游戏改成这个文件名，并替换掉，刷新一下，就可以看到效果了，如图。怎么样？在网页中运行nes 还凑合吧？只不过各按键配置是固定的，在官方的readme 中有写。而且运

行速度，声音...至少在我的XP1800+上，还觉得卡，机器慢的朋友就更...



如果直接双击那个.jar文件，会得到如下GUI：（命令行运行方式：java -jar NESCafe054.jar）



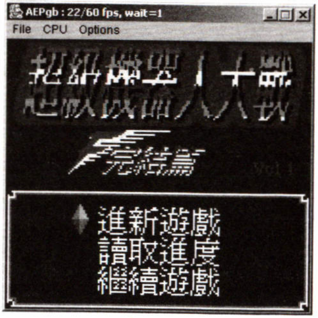
很像一个标准的Win32界面，可以进行各方面的设置（其实也应该可以在Linux，OSX下运行，只要安装了Java运行库的话）

GameBoy是任天堂最为成功的掌机之一，接下来要介绍的是......没错，再来看一下Java平台上的GBC模拟器：AEPgb（结合了pgb和javaboy[声音代码]的综合体

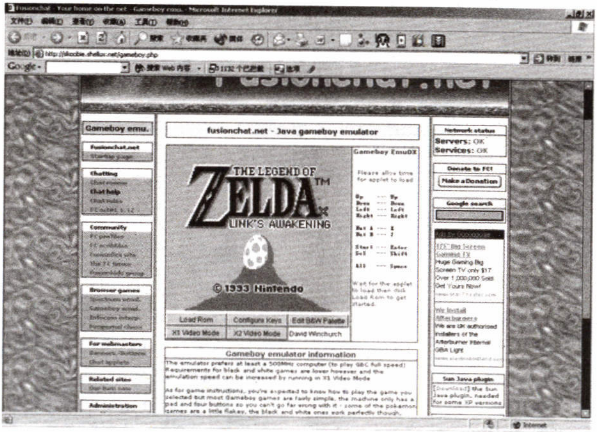
http://www.freehomepages.com/gbconline/

虽然APEgb支持applet，但官方主页上也说明了，目前还不能工作...所以从网上找了其它

不过有GUI版本：（速度实在是太慢了）



想在线玩，推荐另一个GB模拟器Gameboy Emu DX



两个Java版本的模拟器效果都不怎么样，速度太慢。

继续继续...32位掌机。没错，就是GBA...只找着一个BoycottAdvance的Java版本。

官方主页：http://baonline.emuunlim.com/



运行代码：(0041.zip是GBA的ROM名，bao.jar是模拟器的执行程序)

<APPLET CODE="boycottadvance" ARCHIVE="bao.jar" WIDTH="240" HEIGHT="160">

<PARAM NAME="romfile" VALUE="./0041.zip">

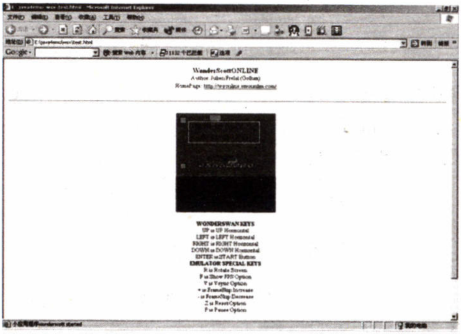
把上面代码存为html文件，并放到bao.jar所在目录下，确定rom名正确后，打开这个html文件吧！开始模拟...

BoycottAdvance ONLINE虽然是基于BoycottAdvance的原代码（这只GBA模拟器在前期模拟度不错，大家应该记得吧？法国老写的，不过现在已经N久没更新了），版本号是0.12，一看就知道很初步，模拟度低（大部分游戏有BUG，可能是不支持BIOS的原因），不支持声音（根据官方配置表，无声情况下，要比较流畅运行起来也得需要750以上的CPU，如果有声音的话...）

继续介绍掌机WSC，百代的东西，虽然有招牌作机战支持，发售初期还有SQUARE的FF支持，但最终还是失败...

官方主页：http://wsonline.emuunlim.com/

这只模拟器倒不用自己写代码，因为模拟器解压后，就有

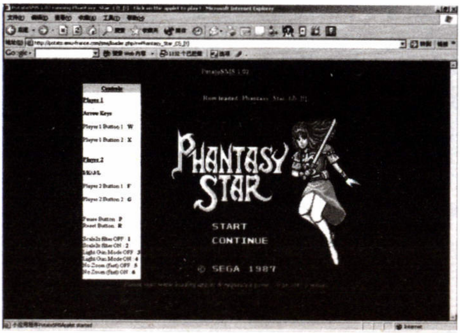


test.html 了。把rom 放到roms 目录后，运行一下listrom.bat 把rom 列表放到romlist.txt 中。打开 test.html，开始运行 wsc 游戏吧...

不过这只模拟器完成度也比较低，只能运行一些DEMO，和一些黑白游戏，官方主页上虽然有新版本的支持彩色ROM 的截图，但迟迟没有推出新版本。

对了，此模拟器的作者还是boycottadvance 的作者Gollum.

8 位掌机SMS（在线玩）



官方主页：http://potato.emu-france.com/sms/ 在页面上，还有大量 S M S 游戏，可以在线玩。

模拟器执行程序是sms11.jar,，把rom 放在sms11.jar 同一目录，并写个html 文档，内容如下：（其中PHANTASYSTAR.zip 是游戏名，改成你自己的就行了）

```
<!--"CONVERTED_APPLET"-->

<!-- CONVERTER VERSION 1.3 -->

<OBJECT classid="clsid:8AD9C840-044E-11D1-B3E9-00805F499D93"

WIDTH = 512 HEIGHT = 384 codebase="http://www.java.com">

<PARAM NAME = CODE VALUE = "PotatoSMSApplet.class" >

<PARAM NAME = ARCHIVE VALUE = "sms11.jar" >

<PARAM NAME = WIDTH VALUE = "512" >

<PARAM NAME = HEIGHT VALUE = "384" >

<PARAM NAME="rom" VALUE="PHANTASYSTAR.zip">

<PARAM NAME="type" VALUE="application/x-java-applet;version=1.4">

<PARAM NAME="scriptable" VALUE="false">

<COMMENT>

<EMBED type="application/x-java-applet;version=1.4" CODE = "PotatoSMSApplet.class" ARCHIVE = "sms11.jar" WIDTH = 512 HEIGHT = 384 scriptable=false><PARAM
```

NAME="rom" VALUE="PHANTASYSTAR.zip"><NOEMBED>
</COMMENT>

</NOEMBED></EMBED>

</OBJECT>

<!--"END_CONVERTED_APPLET"-->

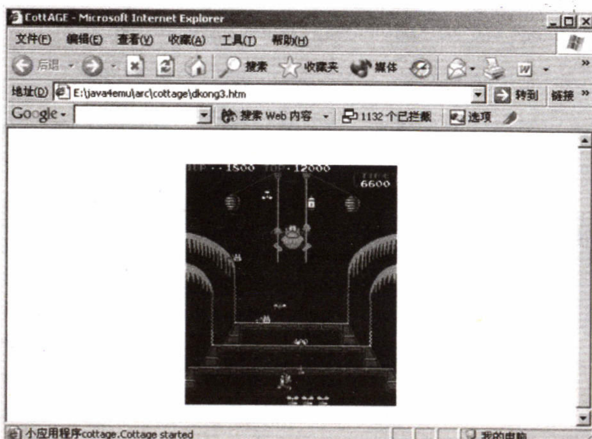
总的感觉还行，不过我对sms这只掌机不是太感兴趣。

其实除了以上的几种常见的家用机，掌机模拟器外，Java平台上还有一些街机模拟器的身影（当然，应该只能运行一些早期的简单游戏）

以下是一个典型的街机模拟器的Java在线版本（Java版本的MAME...）

街机模拟器：cottage

官方网站：http://cottage.consolemul.com/

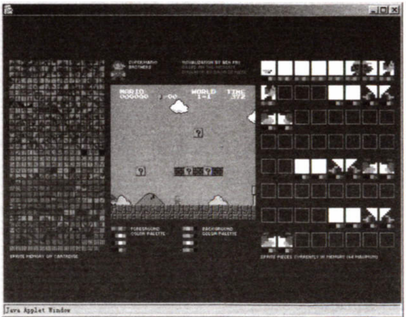


运行代码：

```
<APPLET CODE="cottage.Cottage.class" ARCHIVE="Cottage.jar" WIDTH="224" HEIGHT="256" DRIVER="dkong3">
</APPLET>
```

注：Cottage.jar 是这个模拟器的程序文件，dkong3 是驱动的名称（和 mame 中一样，同样，把 rom 放到 roms 目录下，使用的是和 mame 一样的 rom 命名规则！），或者直接运行 cottage 目录下的相对应的 html 文件（作者已经写好了）

虽然不支持声音，但画面效果和 mame 一样，感觉还不错，支持的游戏还算可以（基本上都是一些早期的游戏）。同样，实现这街机模拟器 Java 版本的，也是天才程序员 Gollum．看来 Gollum 这个法国老水平还不错，精通 Java，C 等语言．



介绍玩上面几种主机的 Java 版本，怎么样？是否感觉 Java 也无所不能呢？基本上 C 能做的，Java 也基本上都可以做到（C 跨平台性也不错，但需要重编译，而 Java 基本上不需要），这里介绍的只是让大家体验一下 Java 平台上的模拟器效果。由于这些用 Java 写的模拟器大多是公开源代码的，所以希望有一天能在支持 JAVA 的手机上（虽然手机上用的是 J2ME 不是电脑上的 J2SE，不过应该可以通过代码移值，转换来实现吧）通过这些模拟器，可以玩到经典的 NES，GBC，SMS 甚至街机游戏！

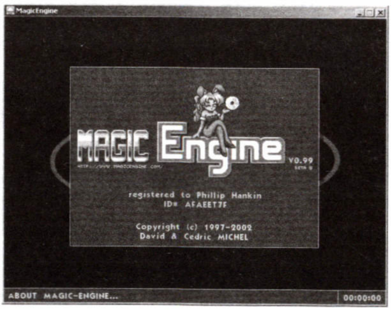
MagicEngine

MagicEngine 应用手册

NEC的PCE游戏机是在1987年10月30日发布的，次年12月4日，又发布了CDROM套件。接上PCE就可以玩PCE-CD游戏！可能由于CDROM的容量远远大于卡带，所以虽然是8位机，但在这上面的一些经典游戏的画面（比如恶魔城－血之轮回）都达到了16位机的效果！

目前的PCE-CD模拟器中，完成度最高，最优秀的就是MagicEngine。这里就来说说此模拟器的介绍以及使用。

首先打开MagicEngine的执行程序，pce.exe，主界面如右图：



当然，一般你第一次运行，都会以全屏模式运行，而且画面还没优化过（不支持DX显示效果），怎么办呢？打开模拟器目录下的pce.ini

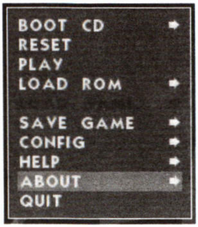
[video]后面的windowed=，默认情况是没值的，如果想以windows方式运行，这里改为：windowed=y（什么？你就喜欢全屏模式？...那当我没说过）

在Video后面还有个filtering=，这就是打开DX过滤，使

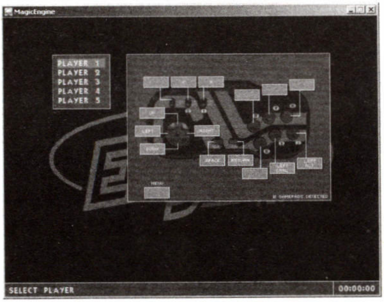
画面优化显示（并不支持所有显卡，但在我的GF4MX440上有效果），设为filtering=y。

一般经这样配置，就可以window模式下运行了。并会有比较好的画面显示效果！

先看模拟器的主菜单：



BOOT CD当然是引导运行PCECD游戏用的。既然第一项就是BOOT CD，那么先说一下怎么样运行一个PCECD游戏吧～～



不管什么模拟器，运行前总得先设置一下按键吧，使自己可以得心应手的操作（除非你想用模拟器默认的．．．）

手柄的配置很简单，在主菜单下的CONFIG选项选中后，会有Player 1~5的可以配置（pce同时支持5个手柄？有5个人一起玩的游戏吗？），配置界面如图，很形像化，上面的PCE手柄图各按键，设置成你自己想要的键位即可！完成对手柄的设置后，接下来就可以玩游戏啦~~

我们一般从网上下载的pcecd游戏，基本上是一个iso镜像（或者以bin+cue格式的镜像），用虚拟光驱软件加截它（推荐Daemon）

由于MagicEngine默认情况下，只支持读取系统中的第一

个光驱，所以还是要修改pce.ini。找到如下代码处：

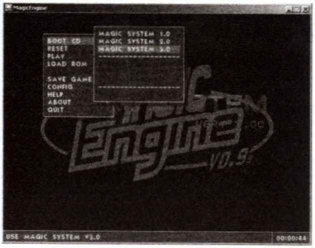
[cdrom]

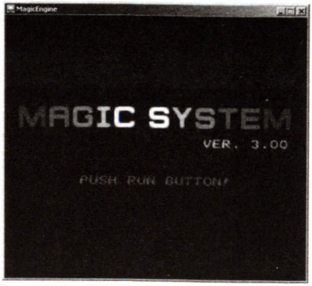
drive=0 （这后面0代表第一个光驱，1代表第二个，以此类推，如果你的系统是win9x的话，改这个就行了）

drive_letter=I：（这里的盘符，只对应win2000和xp用户，98下设置了也无效，直接设置光驱盘符）

设置完保存一下（有关cdrom里的其它选项，比如cache，cache_size，timeout等全用默认的，改了可能还会出问题）

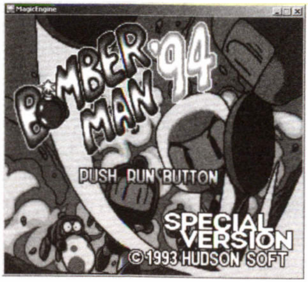
完成对cdrom设置后，运行主菜单中的BOOT CD，按回车，二级菜单里有Magic System 3.0，就选这个，会有如上界面：



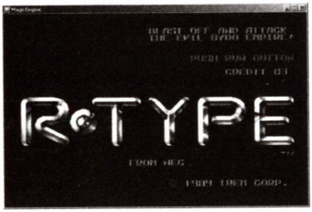


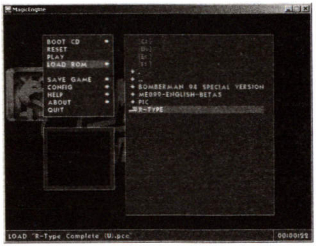
一般使用Magic System 3.00，这是模拟器自带的虚拟bios，然后在出画的界面中，按手柄对应的RUN键即可开始模拟游戏。

怎么样？pcecd游戏的画面还不错吧？现在就可以去网上下载镜像来体验一把pcecd上的经典大作吧。



不过MagicEngine除了支持pcecd外，肯定还支持pcerom（卡带）游戏，如何运行pcerom呢？更简单！在主菜单中选择LOAD ROM选项，找到你硬盘上放pcerom的地方（找到放pcerom的目录后，里面的游戏会自动显示出来，并以rom的内部名显示，还有游戏的区域，相当方便~），选中游戏，按下回车，开始模拟...





学会如何运行游戏后，其实模拟器主菜单上还有几个功能，比如RESET，可用于游戏复位，相当于游戏机上的Reset键（实际使用中，可以在游戏中按Run+Select键，同样可以实现复位功能）。PLAY这功能是在游戏运行过程中，如果按了ESC键，跳到模拟器界面了，再选这个PLAY可继续游戏（实际上一般再按一下ESC就可以回到游戏界面了，多此一举？）

其实玩一些过关类游戏，玩到一半，要吃饭了...怎么办？下次重玩过？当然不是，和大多数模拟器一样，MagicEngine同样为我们提供了即时储存功能。在主菜单的LOAD GAME（用于读取即时储存）和SAVE GAME（用于存取游戏的即时储存），其实这一功能最先是可以做为一个小技巧，用于未注册版本的MagieEngine（未注册版本好像有15分钟的游戏限制，超过会跳出，这时只要在14分59秒用一下即时储存，然后重启模拟器，读一下即时储存文件，再继续14分59秒的游戏...同时似乎作者也认同这一方法给未注册用户，又想玩全游戏的玩家..）。

主菜单中的HELP和ABOUT主要是一些模拟器使用上的

快捷键信息和模拟器的版权信息，看一下吧，对初学者还是有帮助的有关模拟器的使用上的问题，基本上没什么要说的了。不过那个pce.ini配置还是比较重要的，最后来简单讲述一下这个pce.ini里面内容的设置吧：

----

emulation settings

[emulation]模拟设置部分

soft_reset=y （打开软复位功能，也就可以在游戏中按Run+Select复位）

frame_delay= （默认情况下是没有值的，也就是默认的帧刷新频率，60HZ）

----

sound settings

#

[sound]声音设置部分

sound=y （当然是y啦，除非你不想打开声音）

frequency=44100 （声音采样率，44100是目前大多数声卡都支持）

16bit=y （声音输出采用16位或者8位...谁还在用8位的声卡？）

stereo=y （打开立体声和单声音的选项，想听听单声道效果吗？那选n 试试）

interpolation=n （插值？不清楚，既然默认的是 n 就 n 吧）

interpolation_level=1 （默认，不要去动它）

delay= （延时设置，全速每秒 60 个画面刷新，有必要改吗？）

后面的部分，实际上是关于 c d 输入的一些声音等参数，非专业人士跳过...

cd_audio_input_line=

master_audio_volume=

fx_audio_volume=

cd_audio_volume=

-----

video settings

#

[video] 视频设置，来，仔细点看，将会影响到游戏效果滴。

windowed=y （是否开启 window 模式？ y or n...）

fullscreen= （全屏模式下拉伸画面，不推荐使用，还是原始比例的画面看上去自然）

fullscreen_mode=2 （默认，2X 画面显示）

filtering=y （这里就会影响你的画面效果了，就是那种 2D 过滤效果。推荐打开，如果你打开了还没效果的话，那么恭喜您，你的显卡不支持这一效果...）

size=1 （用默认值！显示尺寸，2*2 效果不错！）

zoom=1 （放大情况下，使用硬件放大还是使用软件算法

放大呢？一般现在的机器，都用1，hardware...）

auto_frame_skip=n （设置自动跳帧的地方，如果的你机器速度比较慢，一定要打开它！以前我用C333玩的时候，没打开玩，速度慢得可以...）

vsync=n （垂直同步？关掉吧，打开和不打开应该差别不大，但会影响速度）

接下来的一块，也是对应专业人士的，跳过跳过...（其实是一些画面显示，游戏中分辨率设置等）

res_256=640,480

res_320=640,480

res_352=640,480

win_res_256=256,224

win_res_320=320,224

win_res_352=352,224

res_lock=y

TV mode settings

[tv_mode]这里是有关打开TV模式后的一些相关设置，我是不太喜欢TV模式的那种隔行效果，有需要的自己改动吧，这里就不例了

后面有三大部分，gamepad，keyboard，这里，设置也比较多，而且也用不着设置，大家可以打开ini档自己看，一般情

况还是不用改滴。skip...

----

gamepad settings

[gamepad]

----

keyboard settings

[keyboard]

----

load menu settings

[load]关于菜单部分，当然效果直接影响游戏中的菜单上的设置。

drive_list=CDEF （这里，如果你正好pcerom放在G盘上，那在模拟器的loadrom里是打不到这个盘滴，那么在这里加上G就行了，改为drive_list=CDEFG，完成！有其它盘可继续加）

use_rom_file_name=n （显示rom例表的时候，是否以rom名方式显示？这里还是默认吧 ，用游戏内部名显示看起来舒服~~）

----

misc. settings

[misc]模拟器一些杂项设置，还是一句话，无特殊情况，跳

过...

CD-ROM settings

[cdrom]光驱配置部分!

drive=

drive_letter=I: （以上两部分在上文中有所提到，看前面...）

timeout=0 （这是对于SCSI光驱用的，设置延时，不过大多数PC玩家全是IDE光驱，设置了也无效果）

cache=n （光驱缓冲设置，当然是对于pcecd游戏机中而言，没必要打开它。）

cache_size=512 （缓冲大小设置，既然上面选项中已经关了，这里无视...）

----

path settings

[path]部分全是一些路径设置（比如截图路径，游戏即时存档路径等），别去看它啦~

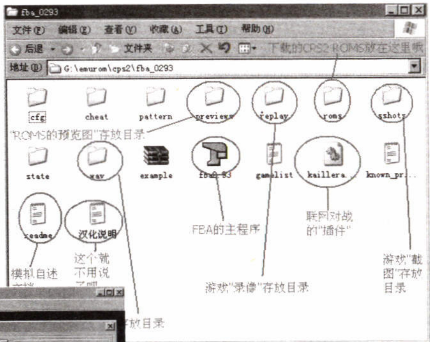
MagicEngine虽好，不过毕竟是收费的模拟器，但可能是¥的动力，所以各方面都做得十分优秀，完美...，而且目前网络传闻，最新版本1.00也快发布了，将会支持PC-FX...上面的经典作品超多（都还是以动画卡通游戏为主），超期待中...

最后...MagicEngine官方主页：http://www.magicengine.com/

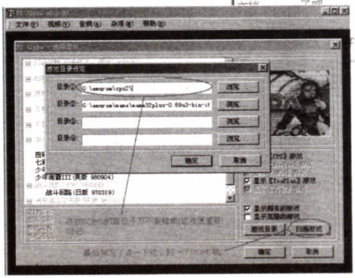
FBA入门指南

FBA是第一款可以模拟CPS2游戏的街机模拟器！它对电脑配置要求低的令你不敢相信。（赛扬500的CPU 64MB内存 16MB显存的显卡 WIN9X的操作系统下就可以60帧的速度运行游戏哦！）该模拟器支持绝大多数目前已放出的CPS2游戏如恶魔战士1、2、3，街霸zero 1、2、3，龙与地下城系列等。可联网对战、可即时记录、而且游戏支持更多的“解析度”（游戏可以在1027x768的解析度下游戏哦！）可录制“游戏中的音乐”，支持WIN9X/WIN2000/WINXP系统！现在你是不是觉得它很强大？是不是心动呢～～嗯！当然心动不如行动，现在就让我来教你们如何玩好这个模拟器！

先从网上下载FBA和CPS2 ROMS。解压模拟器后目录结构如图：



将下载的CPS2 ROM放入FBA目录下的“ROMS”文件夹下。

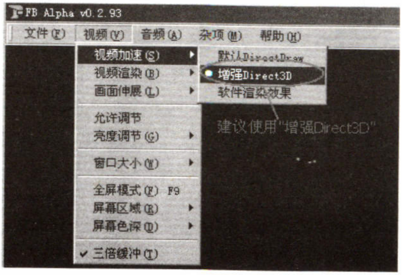


运行FBA，设置ROMS的路径[文件→载入游戏→游戏目录]

点击“游戏目录”出现“路径对话框”设置ROMS路径后，别忘了点击“扫描游戏”哦！切记！

视频设置

[视频加速]

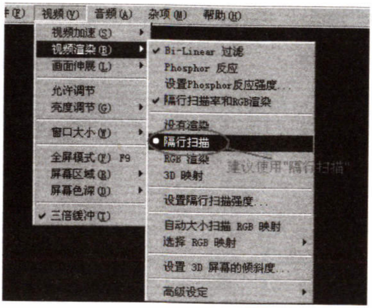


如果你的显卡太差的话。就使用“默认DriectDraw”。

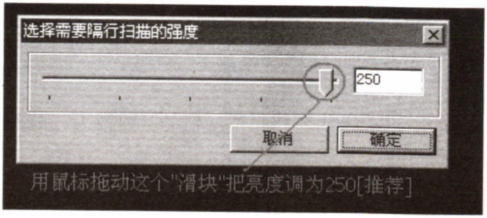
[视频渲染]

一般这里都默认不需要设置什么，但是我们小小的设置几个地方，可使游戏表现的更好一些！

视频→视频渲染→隔行扫描

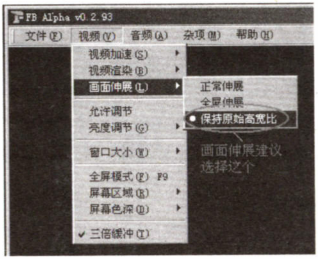


视频→视频渲染→设置隔行扫描强度



视频→视频渲染→设置游戏3D屏幕倾斜度

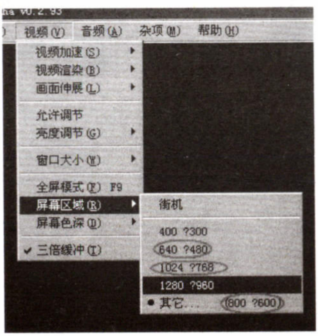
大家别想歪了啊，这可不是把游戏变成3D的哦！它不过是模拟“街机屏幕”。如果你想玩玩另类的话，就试试吧！



这个没什么说的，建议默认。

[窗口大小]

视频→窗口大小→自动调节

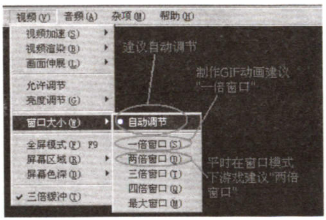




[画面伸展]

视频→画面伸展→保持原始高宽比

[亮度调节]



[屏幕区域]

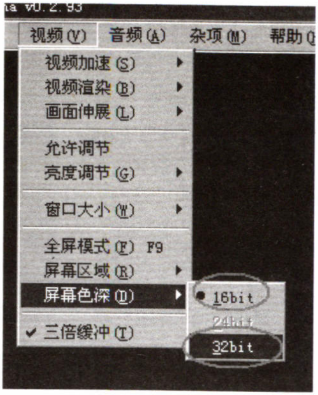
视频→屏幕区域

设置全屏模式的解析度，建议15"的CRT显示器使用640x480和800x600，17"CRT的显示器使用800x600和1024x768，15"或17"的液晶显示器使用1024x768，当然根据实际而定。

[屏幕色深]

视频→屏幕色深

这里建议使用32 位色，当然你的显卡要支持才行。如果在32 位色下游戏运行速度有点慢，就改为16 位色，其实两者差别不大～～

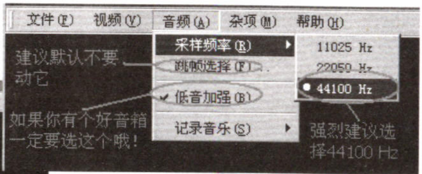


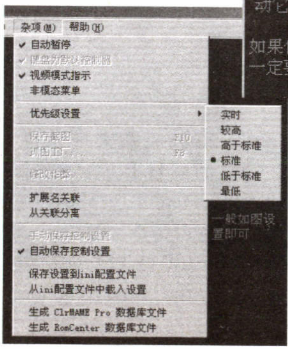


[三倍缓冲]

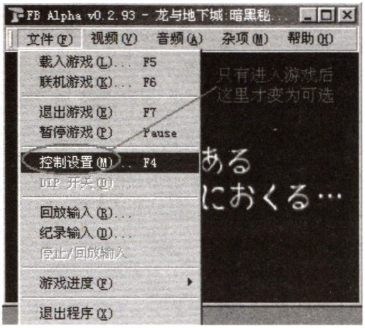
视频→三倍缓冲

音频设置





杂项设置

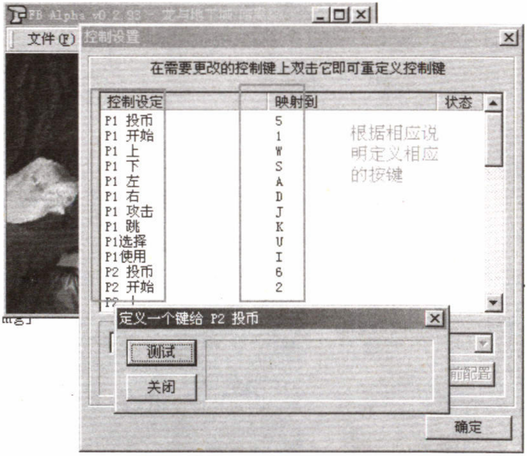


控制设置

注意：只有在进入游戏后才能设置控制，如图只有进入了游戏后“控制设置”选项才变的可选。

[定义按键]

文件→控制设置



双击相应的“说明拦”弹出“定义对话框”再在“键盘”上按你想定义的“按键”即可。

[快捷键]

F1	游戏加速[手要一直按着]
F2	调出游戏中的测试菜单
F3	游戏重新出始化[就是重启游戏了]
F4	控制设置[就是调出设置"摇杆"的对化框]
F5	载入游戏
F6	联机对战
F7	退出游戏
F8	抓图工厂
F9	全屏模式
F10	保存截图
F11	载入进度
F12	保存进度
ALT + F4	退出模拟器
ALT - I	加速
ALT - P	暂停/开始
ALT - -	声音减少
ALT - +	声音增大
ALT+ENTER	窗口和全屏模式之间的切换



其它

1、我如何录制游戏中的音乐呢?

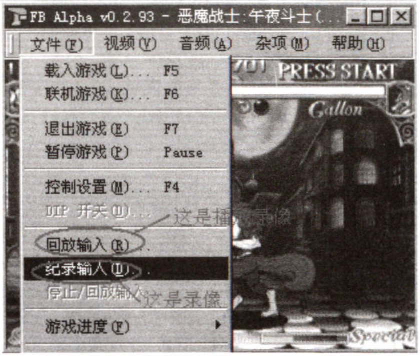
首先你要先加载游戏然后再看下面的图~不用说了吧^o^

声音录完后会自动保存在FBA目录下的[WAV文件夹]下。

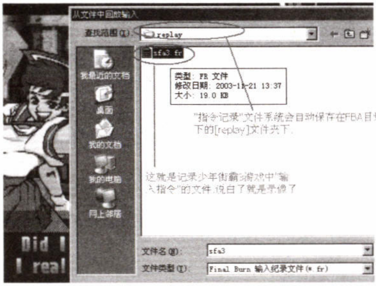
2、FBA中的"录像"是什么意思?

说实在的用“录像”这个词来形容这个功能好像很容易使人产生歧义，我觉得应该用“指令记录”来形容FBA 的这个功能。[指令：就是你在玩游戏时用键盘或手柄输入的各种指令，输入上下左右啊，攻击，跳啊什么的. . . . . .]

要回放“录像”，你必须有要回放游戏的ROM，FBA和“指令记录”的文件。具体看下图便知。



例：我要回放“少年街霸3 的录像”先要加载“少年街霸3 ”这个游戏的ROM，然后打开：文件→回放输入。在对话框中选中你要回放的“指令记录”文件即可。



3、为什么我在网上下的一些“游戏录像”无法播放呢？

这个嘛很难说，原因有多种多样，我遇到的一种是“录像文件”竟然用“中文名”命名这是不行的，一定要保证“录像文件”和你的游戏ROM 名相同。

4、为什么我在网上下的CPS2 游戏在FBA 里不能玩呢？[有得是显示找不到ROM，可我路径没错啊！有得可以找到，但是一加载ROMS 就出错]

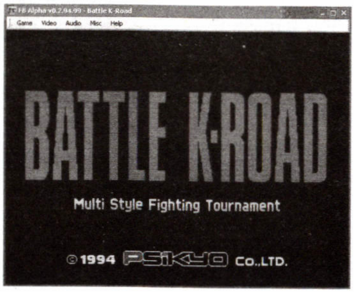
模拟 EMU NEXT

首先，要说明的是FBA 的CPS2 ROM分为三部分。第一部分：游戏的主体ROM，第二部分：游戏的不同版本ROM[就是那个什么美版，日版，欧版，世界版了]，，第三部分：XOR 列表[这个最重要]要在FBA 上运行CPS2 游戏，以上三个部分缺一不可～切记！

还有一种可能，就是你下载的ROMS 不是＊.zip 格式的而是＊.rar 格式的，当然这不怪你，你只要用“WINRAR 这个解压缩软件”把下载的＊.rar 格式的ROMS 解压，再压缩成＊.zip 格式就可以了。

5、FBA 只支持CPS2 的游戏吗?

如果你用的是以前的老版本就只能玩CPS2 的游戏了，但是从FBA0.2.94.56 开始已经支持CPS1，NEOGEO，TOABLAN，CAVE 的游戏了，看来FBA 也要向多元化发展了。



6、我如何才能编译FBA?

因为fba team 在license 中加入了mame 同样的三年守则，想玩新游戏的就只有自己添加驱动了！

一、所需要的文件，到fba 的主页fba.emuunlim.com 上找找：

1.Mingw2.00；

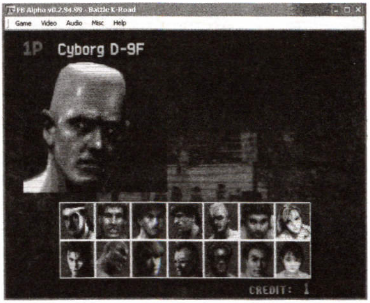
2.UnxUtils.zip(可以用mame 的mingw-over 代替)；

3.w32api-2.4.tar；

4.mingw-cygwin-libs.zip；

5.nasm；

6.可选可不选的nsPerl5.008（?）反正我是没在http://people.netscape.com/richm/nsPerl/上找到，我用的是nsPerl5.005_03-12-MSWin32-x86.zip，你也可修改makefile禁止使用，方法是：



将

Perl is available

PERL = 1

修改为

PERL = 0

7.fba的源文件！

二、编译过程

1.安装Mingw2.00，假设你将它安装在D:\；

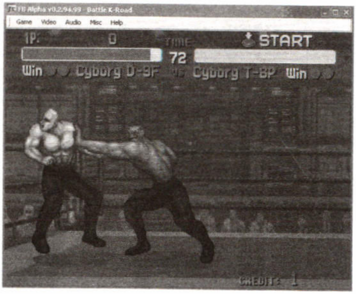
2.将UnxUtils.zip解压，把echo.exe，mkdir.exe，rm.exe，sh.exe和touch.exe复制到D:\MinGW\bin；

3.将w32api-2.4.tar解压，把inlude和lib文件夹内的文件分别复制到D:\MinGW\include和D:\MinGW\lib，并且覆盖同名的文件；

4.将mingw-cygwin-libs.zip解压，再将里面的3个压缩文件解压，按照上面步骤3同样的方法将inlude和lib文件夹内的文件分别复制到D:\MinGW\include和D:\MinGW\lib；

5(可选).安装PERL：解压nsPerl5.005_03-12-MSWin32-x86.zip，不要使用nsPerl5.004_05-12-MSWin32-x86，假设你解压到D:\，然后进入文件夹双击install.bat安装nsPerl；

6(可选).将pl扩展名的脚本文件和nsPerl关联，方法有很

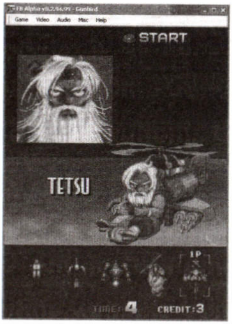


多，最简单的是进入fba源文件找到脚本文件后双击，在打开方式中选择D：\nsPerl5.005_03-12-MSWin32-x86\nsPerl5.005_03\bin\MSWin32-x86\nsperl.exe；

7.解压fba_029496_src.zip，假设解压到D：\，然后进入makefile所在的文件夹，创建一个setpath.bat文件内容如下：

```
@echo off
rem -------------------------------------------
rem MinGW Compiler Configure
rem -------------------------------------------
set PATH=%PATH%;D:\MinGW\bin;D:\nsPerl5.005_03-12-MSWin32-x86\nsPerl5.005_03\bin\MSWin32-x86
```

以上我都是将文件解压到D：\，你可以将每一个“D：\”修改为你所安装的目录；



8．进入MS－DOS方式，进入makefile所在的目录，键入命令setpath，回车，再键入命令make，回车！OK

注意：如果编译过程中出现“警告(warning)”，你可以不与理会，但是如果有“错误(error)”，你就要仔细看好是什么了！

电子游戏史上最伟大的秘籍 30个

本文的起源是笔者看到的]www.gamespot.com上的一篇《The50 Greatest Video Game Secrets of all time》，其中的秘技基本上都是FC、SFC、MD、PS、N64上的，有一些是大家耳熟能详的，有些则是鲜为人知的。不过本文的主要目的不是单纯的介绍这些秘技，而是希望通过这些秘技的介绍能够唤起大家的美好回忆。当然，如果大家为了验证这些秘技而重新拾起这些老游戏就更好了。有些时候，一个好秘技带给大家的回忆不比一个好游戏差，不是吗？



不过，由于原文是美国人写的，他们心目中的好秘技和中国玩家心目中的就不大一样，比如在中国反响巨大的《霸王之大陆》、《皇家骑士团》、《机器人大战》等等游戏的秘技就没有。所以，笔者把50个秘技减少到了30个，尽量介绍大家比较喜欢的游戏的秘技；原文是根据机种进行分类的，本文就不分类了，而且次序也进行了重排；还有，在文字的表述上和原文的差别也会比较大。

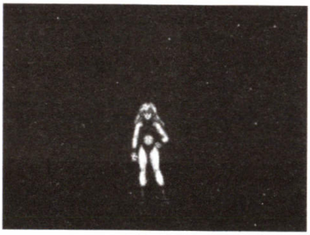
不过，由于原文是美国人写的，他们心目中的好秘技和中国玩家心目中的就不大一样，比如在中国反响巨大的《霸王之大陆》、《皇家骑士团》、《机器人大战》等等游戏的秘技就没有。所以，笔者把50个秘技减少到了30个，尽量介绍大

家比较喜欢的游戏的秘技；原文是根据机种进行分类的，本文就不分类了，而且次序也进行了重排；还有，在文字的表述上和原文的差别也会比较大。至于排名嘛，这个是仁者见仁，智者见智的问题，如果以下排名大家不满意，还请多多包涵。也欢迎到我们的论坛上发帖子。最后，这些秘技有相当一部分是美版游戏的秘技，不知道在日版游戏里能不能用，如果不能用，也请大家谅解。再次感谢！

第30名：超级银河战士（Super Metroid）——没穿盔甲的Samus，超任。

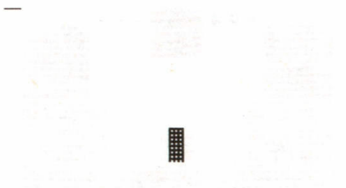


这个游戏是银河战士在超任上的续作，在欧美的名气很大——在原文中银河战士的两个作品居然有5个秘技上榜。NGC版的银河战士在上届E3上的更是出尽风头（在FAMI-ZONE第六期的游戏前瞻栏目里曾有介绍）。但是由于本作品在国内没什么反响，笔者就只放上一个秘技了。不过，从笔者目前接触到的资料来看，银河战士还是一个不错的游戏。毕竟是任天堂制作的嘛，希望大家能够注意一下。

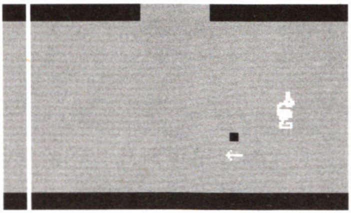


秘技内容：如果玩家能在3个小时内完成游戏，就可以在结局里看到没穿盔甲的女主角Samus.

第29名：冒险（Adventure）——制作者名单，雅达利2600。



相信这个游戏大家都没玩过，毕竟太古老了。把这个选进来的主要是因为这有可能是游戏里最早的复活节彩蛋。



秘技内容：在第一个迷宫的画面的左边，房间的下方有一个关闭的小卧室。你需要从桥上走过去，然后要捡起一个“点”，注意，这个“点”和外面的背景颜色是一样的。然后把它带到地下墓室的上面那个屏幕里，接着把剩下的两个也带过去。最后你需要穿过屏幕右边的线，就可以看到这个复活节彩蛋了。

第２８名：隐藏游戏，ＳＭＳ。



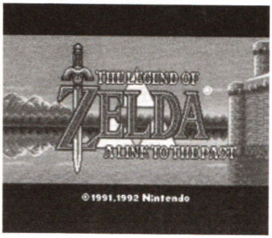


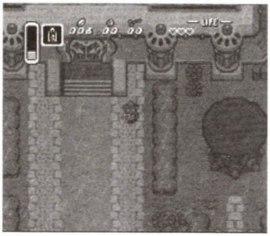
这个短命主机里隐藏了一个关于蜗牛的游戏。如果笔者没有记错，小时候好像见过，是个很简单的小游戏。这可能是最早的主机里的隐藏游戏了，不知道是不是唯一的一个？

秘技内容：先把ＳＭＳ打开，按住主机手柄的“上”和1号键、2号键，就可以玩这个小游戏了。不过，这只有最早版本的ＳＭＳ里才有，在ＳＭＳ II 里就没有。

第27名：塞尔达传说：Link to the Past——愤怒的小鸡，SFC。

这是超任上的塞尔达传说，在国内知名度不大。但是这个作品会在GBA上带着更多更好玩的要素再次登场。不知道在GBA版上这个秘技还能不能用，等到游戏出来时大家不妨试试。





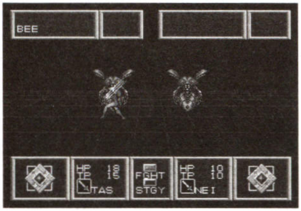
秘技内容：游戏里有很多小鸡，特别是在村子里。如果你不停的攻击某个小鸡，它会对你提出抗议。不要管它，继续攻击。它就会叫来它的伙伴们。不过被很多小鸡攻击可不是件轻松的事，大家还是赶快逃吧……

第26名：梦幻之星2——复活Nei，MD。

老美对于MD游戏的认识和我们的差距也比较大，所以本文里MD的秘技也不多，这是其中一个。不过梦幻之星2在国内的影响力比起梦幻之星4差多了。Nei是在和Neifirst的战斗中被杀的，应用本秘技可以使她复活。



秘技内容：在去Climatrol之前，让Shir偷些Moon Dew，把它放在另外一人的身上。然后在战斗中Nei被杀后，让拿



着Moon Dew的人对死去的Nei使用Moon Dew，就可以让Nei复活，从而继续留在队伍里了。

第25名：山脊赛车／WipeOut——游戏音乐，PS。

山脊赛车大家比较熟悉，WipeOut可能大家不大了解，它是一款未来背景的赛车游戏。把它们放在一起是因为它们有一个相同的秘技。





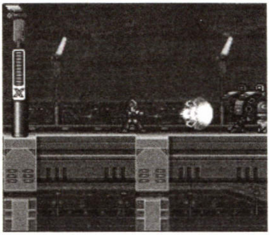
秘技内容：进入游戏，等到赛道Load完后，暂停，拿出游戏光盘，放入你喜欢的音乐CD，盖上盖子，取消暂停。这样你就可以伴随着你喜欢的音乐飙车了。

第24名：洛克人X——波动拳，SFC。

在SFC的洛克人X中主角可以获得波动拳的能力，这样在打BOSS时会简单些。不过要获得这个能力可不容易。 秘技内容：首先你必须收集到所有的武器（8个）、所有的心（9个）、所有的身体部件（4个）。在穿山甲那关，要



模拟 EMU NEXT

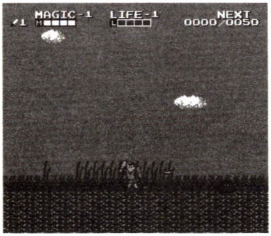


保持HP和武器全满打到关底，然后再使用Escape Velocity退回这一关的开始，如此反复4次。当第5次时，就不要退回去了。要从平台上跳下，来到悬崖顶上。就会看到Light博士，他会给你波动拳的能力。使用方法和街霸里的一样：1／4圆＋攻击键。

第23名：塞尔达传说——第二次冒险，FC。

不知道有多少玩家玩过FC上的塞尔达传说呢？反正笔者是在N64版以后才知道塞尔达的。看看FC版和NGC版塞尔达之间的差别，真是让人感觉时光飞逝啊……





秘技内容：完成一遍游戏后，再次创建角色时把角色命名为“ZELDA”，就可以进行第二次的、难度更大的冒险了。

第22名：马里奥赛车——镜像赛道，N64。

是不是嫌马里奥赛车的赛道太少呢？没关系，有了本秘技，就可以让赛道翻一番。

秘技内容：先要拿到三个级别赛车的金杯，然后就会出现新的选项，就可以玩镜像赛道了。不过只能用150cc级别

的赛车。





第21名：龙之战士——春丽，SFC。

在龙之战士一代里曾出现过春丽，还是因为一个小孩的魔法。不知道在GBA里有没有这个秘技。



秘技内容：当你到达Bleak（好像是日版的やみのまち）时，会遇到一个自称是魔法师的小孩子。他会说："在桌子上放一百个硬币，我会把它们变没有。"选择同意，然后等一会儿，他会说："看你身后。"选择两次"不"，再选择一次"是"，就会看见春丽在练百裂脚了。



第20名：毁灭公爵3D／雷神之锤——死亡坦克Zwei，土星。

可怜的土星在本文里唯一的一个秘技，名次也不大靠前，而且毁灭公爵3D和雷神之锤在国内的土星族里估计也没有多少爱好者。见识过此秘技的玩家可能少之又少了，选上它全当纪





念土星吧。不过让笔者感到不解的是这个秘技必须要毁灭公爵3D和雷神之锤这两个FPS游戏，要知道，在当时这两个游戏可是竞争对手。

秘技内容：首先要建立一个雷神之锤的记录，然后放入毁灭公爵3D的游戏盘，在OPTION（选项）菜单里就会出现Death Tank的选项。这是一个有一些像百战天虫（Worms）的策略游戏，不过主角是坦克。

第19名：星际火狐——不会完结的关卡、黑洞，SFC。

这也是个非常著名的超任游戏。另外，NGC上的星际火狐大冒险可是非常令人期待啊。



秘技内容：选择难度3，第二关。你会发现有两个比较大的小行星。用你的激光和导弹摧毁那



个右下角的小行星吧。然后会出现一个蛋，它会孵出一个小鸟，飞进去！你就会进入“Out of this Dimension”，也就是不会完结的关卡。关于黑洞，选择难度1，到

小行星带。找到其中有一个橙色小行星的小行星群，先不要打，等到它们离你很近了再摧毁它们。打掉连续的3群小行星后，就会出现一个有一张脸的小行星。飞进去你就会进入传说中的黑洞。

第18名：街头霸王2——同一角色对街战，SFC。

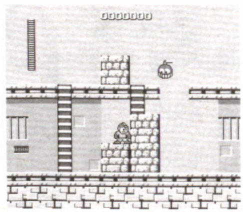




大家都知道最原始的8人街霸是不能同一角色对战的，SFC版也沿用了街机板的这一设定。不过我们有秘技可以实现同一角色对战，这样就差不多就等于拥有SF2 CE了。秘技内容：当“Capcom”标志开始慢慢消失时，依次输入：下，R，上，L，Y，B，如果成功就会有一声效果音。

第17名：洛克人——一击必杀，FC。



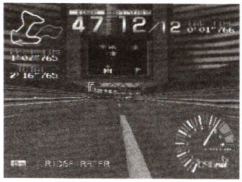


这也是一个很老牌的游戏啊。不过由于过大的难度，在国内虽然很出名却好像不怎么流行。有了这个秘技，可能使过关容易一些。

秘技内容：使用剪刀人（Cutman）或者电人（Elecman），当子弹打到敌人时连续快速按“开始”键或者“选择”键。这

样，不管对方有多少HP 都可以一击必杀。很明显，这个秘技是游戏程序上的BUG。

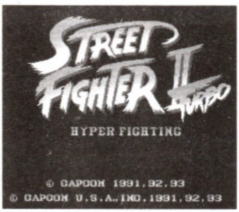
第16名：山脊赛车——黑色Diablo，PS。

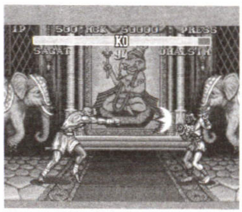



山脊赛车可是NAMCO的看家招牌之一，这个PS版自然也是很流行了。不过要打出传说中的黑色Diablo 可不是件容易的事，大家还是慢慢练习吧……

秘技内容：当完成了四个附加赛道的镜像模式后，会有时间考验（time trial）模式。最开始时，你的对手是一辆黄色车。但当过了两个回合后，黑色Diablo 就会出现。如果你能打败它，就可以让它成为你的收藏之一。

第15名：街头霸王2 Turbo——究极速度，SFC。





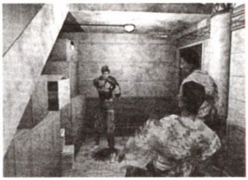
用10级速度玩游戏已经是很快了。不过想过更快的速度没有？这个秘技也要求玩家的输入有很快的速度。

秘技内容：当“Street Fighter II”的标志出现后，用

副机手柄快速输入：下，R，上，L，Y，B。要在“Turbo”字样出来时完成输入。如果成功会有效果音。然后就可以到 Option 里选择了。

第14名：生化危机2 ——更换服装，PS。





这是个很出名的秘技，相信广大生化爱好者都很熟悉吧！就让我们再怀一怀旧。秘技内容：选择“普通”难度。游戏开始后不能捡起任何物品。当到达警察局门前时，下楼梯，就会看到已经变成僵尸的Brad Vickers。杀死他，会得到一把钥匙。用它可以打开游戏里的一个上了锁的门，里面有服装可以换，还可以得到附加的奖励：克莱尔可以得到一把手枪，里昂可以单手快速射击。

第13名：铁拳2 ——Roger和Alex，PS。



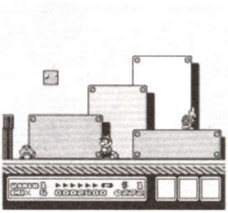
也是个很出名的秘技。记得在当时对于Roger和Alex出现的条件还有一些讨论。其实这个秘技的实现还是有一些难度的。



秘技内容：先打到第三关，然后打到决胜局。让对手把你的体力打到5%

以下，然后快速KO 对手。如果成功会有一声“Great!”，然后你的第四个对手就会是Roger 或者 Alex。

第12名：超级玛里奥兄弟3——隐藏房间，FC。



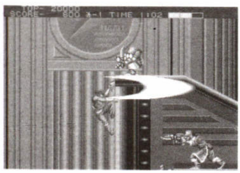


这个游戏在FC上可以算是超级耐玩的一个动作游戏。不过，笔者相信知道这个秘技的玩家可能并不多。现在就让我们看一下。

秘技内容：在第1－3关，快到关底时，会有一些各种颜色的砖头，其中有个白色的。跳到白色砖头上面按住“下”，就会从上面掉下来。然后以最快的速度跑到关底，按住“上”，就会来到一个隐藏房间。

第11名：出击飞龙／Altered Beast——无限生命，MD。





这两个游戏都不算太出名，Altered Beast甚至笔者都没有听说过（据说要出GBA版）。原来笔者甚至打算把这个秘技删掉，不过看了内容后立即改变了主意，并把它放到了一个稍微靠前的位置。这个秘技相信不是厂商的设定，也不是程序的BUG，而估计是个巧

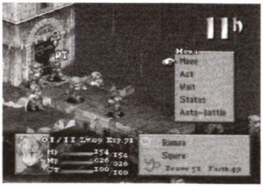
合。在这30个秘技中，这个可以说是最疯狂的了。无论如何，这里向此秘技的发现者致敬！

秘技内容：插入Altered Beast的游戏卡，开机。当第一个画面出现时，拔下游戏卡，注意！此过程中不要关机！再插入出击飞龙的游戏卡。立即开始游戏，就有死不完的生命了。如果有读者为了试验此秘技而使得您的宝贝MD受了损伤，笔者概不负责^_^

第10名：最终幻想战略版——第13块十二星座石，PS。

皇家骑士团制作人加入Square后制作的大作之一。随着QUEST被Square收购，相信过不了多久，我们就可以玩到最正宗的皇家骑士团的新作了！期待啊……





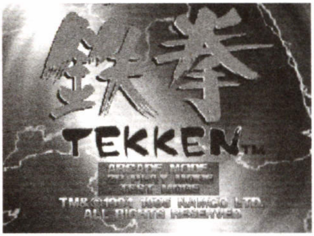
秘技内容：在去第四章的半路上，可以去Warjilis贸易都市。你会到达一个小酒吧，那里的人们正在谈论传说中的深层地下城（Deep Dungeon）。过后，在Warjilis的东边就会出现一个去深层地下城的路，打败其中的BOSS，就可以得到这块十二星座石了。

第9名：铁拳——魔鬼一八，PS。

看来老美很喜欢铁拳啊，这是第二个铁拳系列游戏的秘技了。而VR战士系列无一上榜……

秘技内容：在游戏的迷你游戏大蜜蜂里，一次击落40架

敌机，而且不要使用双机作战。这样，在角色选择的画面中，按住“开始”键就可以选择魔鬼一八了。

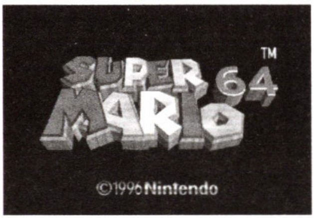


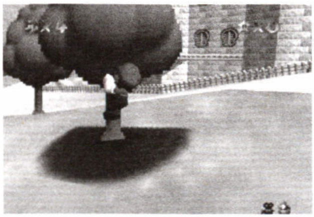


第8名：马里奥64——拿到120颗星和一颗星也不拿见到耀奇，N64。

虽然马里奥64在国内不普及，不过这个游戏可以说是最优秀的游戏之一。而且随着模拟器的发展，相信会有越来越多的玩家玩到这个游戏。

秘技内容：收集120颗星并不算是秘密，有不少高手可以做到。不过要一颗星也不拿就有些困难了，需要照着下面的图片做，难度不小啊。





第7名：最终幻想7——隐藏怪物，PS。

这个游戏可算是划时代的作品之一，而且其中的秘密也

很多。笔者在ＰＣ 版的最终幻想７ 里曾经遇到这两个怪物，打了半天也没过去……不知道日版里有没有。

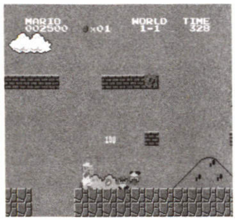


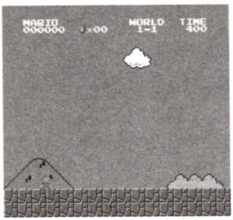


秘技内容：这两个怪物一个在海底，一个在沙漠里。在游戏的后期就可以遇到，不过要打败它们可是大大的困难。

第６ 名：超级马里奥兄弟——小马里奥也可扔火球，ＦＣ。

可能有玩家看了这个秘技的题目有些不相信，笔者也觉得难以置信。而且要达成这个秘技也是很困难的事，不知道大家能不能试出来？





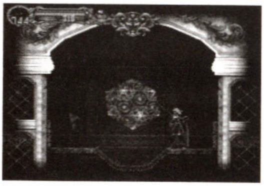
秘技内容：在遇到关底BOSS 时马里奥要有扔火球的能力，然后在同时使马里奥碰到ＢＯＳＳ 和它扔出的斧头。这样，马里奥就会全身闪烁。在下一关中，再吃一个蘑菇。这样就算是小马里奥也可以扔火球了。

第５ 名：恶魔城：月下夜想曲——超过２００％

的完成率，PS 。

恶魔城系列无论是在国内还是欧美都有很高的人气，这个秘技也可以说玩过夜想曲的玩家都知道。这里衷心希望PS2上的恶魔城能早日面世！



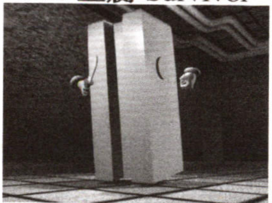


秘技内容：其实不需要特别的操作，只要玩家把表里两个恶魔城的地图完成，完成率就会超过200%。一共是200.9%。

第4 名：生化危机2 ——豆腐和第四幸存者，PS。

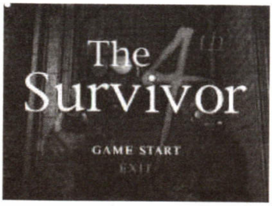
这个秘技发现之后，在生化迷中间可以说是刮起了一阵旋风。大家似乎都忘了这是一款AVG，都把它当动作游戏来玩。不知道CAPCOM在制作鬼武者和鬼泣时是不是也从这里收到了启发呢？

The 豆腐 Survivor

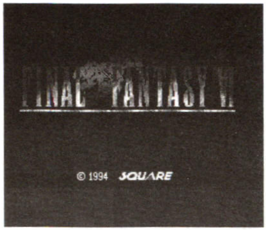


詳細攻略法

秘技内容：分别用克莱尔和里昂完成游戏，并且拿到A 的评价（日版为S 级），就可以用第四幸存者了。再完成六个剧情，并且拿到A 的评价（日版为S 级），就可以使用豆腐了。



第3 名：最终幻想6 ——隐藏人物，SFC。

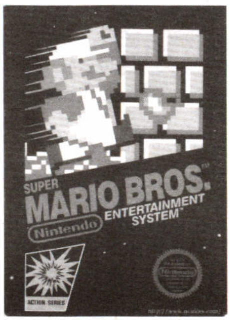


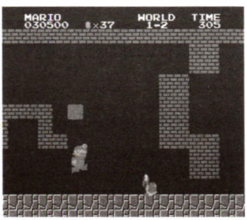
由于原文是个美国杂志的评选，SFC上那些优秀的RPG和SLG只有这一个游戏上榜。从中我们就可以看出美国玩家和日本玩家口味上的巨大差异。　秘技内容：在毁灭后的世界里，兽之原右上方的小岛上，会遇到一种敌人，让它把己方角色全部吸入地下，就会来到一个洞穴，其中可以找到GOGO。在炭坑都市的废墟，可以找到莫咕，它加入后，前往当初放置冰封幻兽的山崖，会遇到冰龙，从那里跳下可以找到乌吗，打败它后可以让它加入。



第2 名：超级马里奥兄弟——负一关，FC。

看来美国玩家和我们一样也很喜欢马里奥啊，马里奥系列的秘技在本文中占据了十分重要的位置。笔者只是听说过负一关，但从来没见过。在网上那个广为流传的马里奥的过关录像中其实已经包括了如何到达负一关，不过录像的制作者并没有到负一关而是直接跳到了第四关。





秘技内容：在第1－2关，在通

往旗子之前的那个管子前，顶掉两块砖头，只留下一块。然后蹲下，再背对着跳向那块砖头，注意不要顶掉它。如果成功，马里奥就会从墙壁里穿过去，到达选关的房间。进入第一个管子，就会来到负一关。

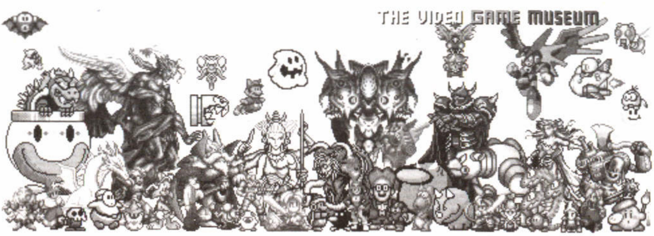
第1名：老KONAMI游戏——调人数，FC。

看到题目和图片，笔者不用多说，相信大家就会知道内容了。这个秘技可以说陪着我们度过了整整一个时代，直到现在KONAMI还有游戏采用了这个秘技的输入方式。就让我们在复习一下。

秘技内容：在标题画面，依次输入：上上下下左右左右BA开始。让我们永远记住它吧。





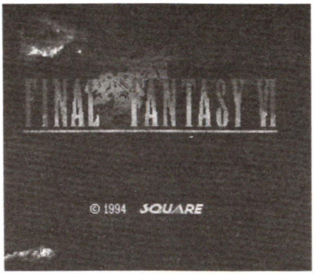


超任经典RPG巡礼

最好的RPG是什么？这个问题恐怕有太多不同的回答。从1993年起至1996年，在超级任天堂（SFC）主机上出现了很多的高质量RPG，并在许多方面都有了革命性的进步，许多作品更是有着划时代的意义和超时代的水平！

1、里程碑《最终幻想6》

著名系列的第六作，SQUARE出品，24Mbit



第一款24Mbit的RPG，即使以现在的眼光来看，这款游戏仍然是伟大的杰作。游戏讲述的是以地球为蓝本的异世界的故事，以传说的生物"幻兽"为中心，十六位经历不同，立场各异的主人公为打破帝国的野心上演了一场场情义交织，令人回肠荡气的活剧。

在这款游戏中使用了许多新鲜的系统，如ATB（即真实时间战斗系统，虽然不是最早使用的，但却更为完美），并首创了必杀技输入系统，魔石系统和召唤魔法，分组作战系统，还有就是大量的迷你游戏。另外，每名角色都有自己独门的特技，这也给游戏带来了乐趣。

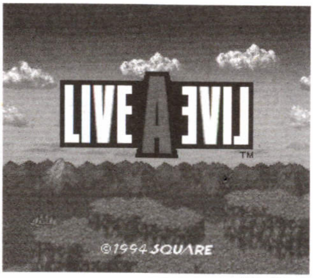
对于人物的刻画，SQUARE做的无疑非常成功。女主角蒂娜是幻兽和人类的混血儿，对自身充满怀疑和否定，但最后还是鼓起勇气，为了朋友而战；男主角洛克，看似玩世不恭，甚至有些滑稽，其实却有着悲伤的过去和坚强的性格；还有落魄的帝国女武官莎莉丝；贵为领主，同时又是机械天才和花花公

子的艾德；豪爽的武术家，艾德的孪生弟弟马修……几乎为每个人都可以写一个故事——而这是其它媒体几乎不可能做到的。

游戏的音乐也是一大经典，蒂娜的主题那略带伤感的曲调，悠扬地奏出了命运的无奈，生死的无常；加源的主题让人感到压抑的怒火和澎湃的热血；洛克的主题则轻松中带着热情；其中最令人称道的就是游戏中的爱情主题——也就游戏中是那部歌剧的音乐了，那感人的旋律相信每一个玩过《FF6》的人都不会忘记。由于以上所说的这些方面是如此的出色，因而画面就显得相对薄弱了——但这只是以现在的眼光来看，在当时，《FF6》的画面绝对是无出其右的。现在看来，《FF6》在剧情，系统和音乐方面仍然是极为优秀的，超过了绝大多数的计算机游戏和次世代游戏。在当年的SFC作品评选上，《FF6》几乎囊括了所有与RPG有关的奖项。

2 、“异类”的《时空勇士》

新类型RPG，SQUARE出品，16Mbit



与传统RPG有着很大的不同，游戏一开始分为六个部分，故事互不相关，分别是：原始篇、功夫篇、西部篇、幕末篇、现代篇、近未来篇和科幻篇。时间背景从原始时代一直到未来，空间背景从中国深山一直到宇宙星空。在六个故事完成后就可以进行第七个故事——中世纪篇。这款游戏最了不起的地方就是各个故事无论是在剧情，画面，音乐和风格上都有本质的不同，甚至连系统都不完全一样，但每个故事又都能叙述得完整而感人。而且对于气氛的营造也有其独到之处，例如在原始时代没有文字，人物

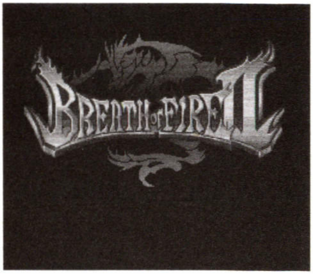
的交流和思想都用图画的形式表现。

游戏系统上采用了与以往完全不同的设计－－战斗中生命力（HP）的减少只要战斗结束就能完全回复，而特技也不需要消耗任何如MP之类的数值，随便就能用，唯一重要的就是时间，不论移动还是用强力特技都要耗时间，所以人物升级时行动速度是最要注意的数值。

《时空勇士》在推出后就受到极大的欢迎，传说要在PS上出其续作，但在下一直都没听到消息。

3、又一经典《龙战士2》

"龙战士"系列的第2作，CAPCOM出品，24Mbit



是CAPCOM唯一的系列RPG，由于前作很受欢迎，于是推出了这一续作。基本上还是较为正统的作品。大约说的是具有龙族血统的主人公的冒险故事，剧情以喜剧为主，内容轻松幽默。但其中需要玩家作若干重要的选择，一旦选择出错就会造成不堪设想的后果。游戏中有许多迷你游戏，如钓鱼、捕猎等，更使游戏变得轻松。

游戏采用了很简洁的系统，每人有相当于魔法的特技和一项特殊能力，没什么特别复杂的，比较适合初学者。对于人物个性的刻画很成功，每个角色都具有鲜明的特点。如那个青蛙王子，相信玩过这款游戏的人对它的形象和行为一定记忆犹新。其它方面如画面、音乐都属于中上水平，还是很令人满意的。这款游戏一推出就获得了一致的好评，甚至有相当数量的玩家认为其是系列中最好的。（超过了已于97年在PS上推出的《龙战士3》）

4 、飞跃！《时空之旅》

仿"FF"系列的RPG，SQUARE 出品，32Mbit



可以说是继《FF6》之后的又一个里程碑，第一款32Mbit 的RPG，在画面上有了质的飞跃。游戏讲述了主人公克罗诺的冒险故事，情节跌荡起伏，悬念丛生，而且内容紧凑，毫无托踢冗长的感觉。虽然没有《FF6》那样宏大，但其中紧张和感人的效果却毫不逊色。而且首创了时空的概念，使冒险不再是2D 或3D，而是4D，玩家打听一个事件或人物，问的不是"在哪里？"而是"在什么时代？"。这一切都带来全新的感受。

系统上主要模仿《FF6》，使用了ATB，并使之更为完善，更能体现出真实时间战斗的紧张感。另外，游戏还使用了不切换战斗画面和多人组合技等令人耳目一新的系统，使正规RPG中一向被忽视的战术的比重大大增加。游戏人物是由鸟山明设计的，所以除了外形，连性格都接近其作品中的人物。看过鸟山明作品的玩家一定一眼就看得出。

前面已经说过，画面是《时空之旅》的最大优点，其实这是一目了然的。那样细致的地形描绘，那样艳丽的色彩，绝对已经超出了SFC 的水平。也正是这样才能使不切换画面的战斗完全不显得粗糙。音乐也很优秀，每个角色都有自己的主题。克罗诺的慷慨激昂，玛尔的柔和动人，露卡的欢快轻松......其实在下最喜欢的还是魔王的主题，阴森恐怖。：）

这款优秀的游戏在95 年度评选中囊括除了最佳音乐奖的所有RPG 奖项哦！

5、新A－RPG《圣剑传说3》

著名A－RPG系列的第3作，SQUARE出品，32Mbit



虽然类型被分在A－RPG中，但其中"A"的比重却不高，而且如剧情也超过了许多正统的RPG，所以这款游戏改变了许多人对A－RPG的看法。游戏中共有6位主人公，玩家可以从中任选3人进行冒险。每个角色都有独特的性格和攻击方式以及特技，而且不同主人公的冒险经历和结局也略有差异，这就大大增加了游戏的耐玩性，通常玩家都会玩上两三遍。系统上又有了创新，新增加了转职系统，双打系统，气力槽和超必杀技。而且A－RPG中一向难以设计的魔法也在这款游戏中有了出色的体现。并且有很多体贴玩家的设计，如战斗可以不用手动控制，而交由计算机战斗。

画面秉承了SQUARE的一贯作风，极其华丽，美丽的村庄、绚烂的原始森林、大魄力的魔法都是一流的。游戏的音乐上的确有其独到的优势，尤其是片头曲。在序章后，出现主人公踏上冒险之途的过程，同时屏幕下方滚动出现"圣剑传说3"的字样，这时背景音乐就是那首著名的片头曲，以进行曲的节奏，雄壮有力，让人感到主人公那破除一切障碍的决心，使人热血沸腾。游戏的中期音乐也很有特色，而且多样化，详细的在下也难以一一道来，有兴趣的玩家自己去品味吧。

用一句话概括，《圣剑传说3》是一款不像A－RPG的A－RPG，因为它克服了所有A－RPG的缺点。

6、真A－RPG《天地创造》

正统A－RPG，ENIX出品，32MBit



与淡化操作要求的《圣剑传说3》相比，《天地创造》显然更为注意动作的要素。感觉中规中矩，单一的主人公，完全自由的动作操作......非常正统，所以这款游戏可以说是在传统的基础上加以发展的结果。(不愧是ENIX）剧情比较有新意，说的是主人公创造异世界的过程。先是像《圣经》中的"六日创世"那样创造大地和各种生命，之后再发展文明，随着文明的发展，主人公的力量也会日益提高。总之是让人闻所未闻的怪异情节。

前面已经说过，这是正统的A－RPG，所以系统方面当然就没什么太大的发展。值得一提的是它的操作感极佳，爽快无比。画面显然是ENIX 精心策划过的，一改简陋的作风，变得绚丽多彩。其中对一些动物角色的刻画尤其传神。(如那个小狮子，简直就是"辛巴"的翻版）音乐以清脆悦耳为特色，感觉十分"透明"，令人心旷神怡。

作为正统，这款游戏无疑是成功的，虽然在系统上失之古板，但其新颖的剧情却弥补了系统的不足。

7、浪漫的世界《浪漫传说3》

著名系列的第3作，SQUARE 出品，32Mbit

有着许多怪异系统的RPG，虽然一开始让人感到不习惯，但熟悉了后就会迷上这种浪漫的魅力。一般RPG 的剧情都是由一条或数条主线加若干分支剧情所组成的，但这款游戏不同，它完全是由分支剧情构成，具有极高的自由度。玩家对主人公们下一步的行动有充分的选择，如果玩家觉得某一部分的故事太难完成，不妨先去进行别的故事，等获得了经验和强力装备

后再说。所以游戏难度虽高，但却不容易被＂卡住＂。



系统上也让人有古怪的感觉。与《时空勇士》一样，采用了战斗后HP 完全回复的系统，但由于敌人的强大且敌人会随主人公们的级别提高而提高能力，所以难度非但不降低反而提高。还有被称为＂POINT MOVE＂的系统，就是在城市或其它重要地点之间只要用光标点到就能＂瞬间移动＂而无需步行，虽然感觉怪异，但也使是游戏更为简练。说到最了不起的还是战斗系统，游戏的战斗系统十分复杂，每个角色都有＂技＂和＂术＂两种特殊能力，其中“技”是类似武术的技巧，以武器的不同而分类，依靠在战斗中的随机领悟而成长；“术”则是魔法之类的技巧，以属性分为六大类，依靠购买获得，两者的威力都随着相应熟练度的增加而提高。而且还有独创的＂司令官模式＂，在这个模式中能使用最多五人的组合技或组合术，效果绝佳。

与系列的前两作一样，游戏中的角色（仲间）很多，都各具特色，有的还具有独门的特殊能力，如吸血鬼伯爵。这款游戏在画面和音乐上倒并不很出色，比不上之前的几部经典。总的说来，《浪漫传说3》虽然不是非常的突出，但其波澜壮阔的剧情，和独到的系统也使之有很多拥护者。

8、正统的王者《勇者斗恶龙6》

著名系列的正统RPG，ENIX 出品，32Mbit

在销量上唯一能与SQUARE 的＂FF＂系列相抗衡的就是这个系列了。＂DQ＂和＂FF＂之间的战争已经持续了多年，两者以不同的方向发展，向世人展示着自己的价值。与以往一样，



《DQ6》的剧情还是那么复杂，气势相当宏大。而且本作还加入了独特的双重平行世界，使游戏的故事更加曲折离奇。游戏系统上也有了新的发展，其中之一就是多达16种职业的转职系统；另一点就是除了魔法，角色还能用特技，这就使以前只会普通攻击的战士系角色更具有魅力。

尽管剧情和系统相当不错，但事实上被它感动的玩家却并不多，相信造成这种情况的主要原因是画面的简陋。虽然与以往几作相比，《DQ6》的画面不能不说是有了相当大的进步，不过与同时代的其它作品一比，缺点马上就暴露无遗了。地图画面还不错，角色形象也还勉强合格，但战斗画面就实在太......早就过时的主视角战斗，简单的特效画面，大量的文字说明......都给人一种疲倦的感觉。这样的画面甚至影响到了剧情的表达。在下一向认为，游戏最重要的是平衡性，显然《DQ6》在画面这一点上失去了平衡。

ENIX在音乐上还是有相当的实力的。"DQ"系列一向以交响乐式的BGM为自己的风格，本作也继承了这个传统，并利用SFC的机能和大容量将其发挥得更是淋漓尽致。

尽管有着这样那样的缺点，但似乎并没有影响《DQ6》的销量，在96年度SFC软件评比上还是获得了大量奖项和高度评价。也许"DQ"系列吸引人的并不是游戏本身，而是它那种正统的象征。

9、鬼神再现《幕末降临传》

ONI的系列的正统RPG，BANPRESTO出品，32Mbit

在四周大作名作的包围下仍然闪闪发光，BANPRESTO的PANDORA'S BOX创意小组的绝作，《鬼神降临传》的续集。与前作一样，这款游戏同样日本味十足，但由于容量增加了一倍，所以各方面都有很大的进步。



故事背景不再是古老的平安时代，而是日本幕末和维新运动的时期，主人公"大和丸"与伙伴们斩妖除魔的故事。游戏中出现了许多历史人物和事件，如新撰组的近藤勇、土方岁三、冲田总司等。当然人物虽是历史人物，但故事本身却绝对是虚构的，使人有一种怪怪的感觉。另外，游戏后期还有出海去美国的剧情，PANDORA'S BOX的制作精神实在让人佩服，因为在美国的风格完全不再有日本味道，取而代之的是相当正宗的西部片感觉。

系统则是前作的发展，角色除了"神降"，还有"法术"和"剑术"两种特技，而且画面华丽，使战斗更吸引人。由于运用了32Mbit的大容量，所以画面和音乐上的进步是显而易见的，游戏中那充满日本味的主题曲做得相当出色。

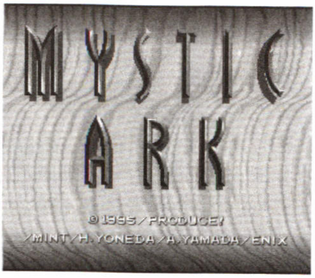
在SFC的后期，RPG世界中几乎都是SQUARE和ENIX的天下，这款游戏的出现不能不说是带来了一股新风。

10、惊异！《神秘的约柜》

正统RPG，ENIX出品，32Mbit

令人吃惊，游戏中最突出的优点居然会是ENIX最为薄弱的战斗画面。游戏讲述的是主人公为拯救世界，分别前往八个不同空间进行冒险的故事。本身还是相当老套的，但由于

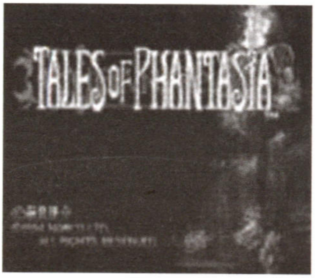
这是第一部完美地加入AVG要素的RPG作品（之后这类游戏最好的应该是PS上的《寄生前夜》），所以在情节上显得曲折异常，从而也使难度大大增加。



系统上ENIX并没什么创新，用的是相当"勇者"的系统。也许ENIX觉悟到要与SQUARE竞争不在画面上下功夫不行，所以游戏画面可以说达到了前所未有的高度。八个不同世界的气氛营造得极好，背景也相当细致。而最突出的就是战斗画面了，仿真人的角色设计，逼真的光影效果，人物生动的动作，华丽的特技，都让人有"电影"的感觉。

后记：

其实SFC上还有很多诸如《幻想传说》与《星海传说》之类的极品RPG，限于篇幅在此就不一一细述了。尽管SFC的这些优秀RPG相对现在来说已经过时，但他们却会印在我们的脑海之中，永不磨灭！





R·TYPE Δ
极级射击游戏作品

引言



于射击界享负盛名、由厂商IREM所制作的游戏《R·TYPE》，自八七年推出以来一直深受大家所欢迎，其中以战机和FORCE的合体与分离作为对敌攻击之崭新系统，就已经奠定了《R·TYPE》的殿堂级地位。今期为大家介绍的就是其中一款《R·TYPE Δ》。

操作方法

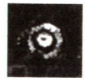
方向键	机体移动/项目选择
START键	游戏开始/游戏暂停
□键	SHOT/波动炮
×键	FORCE合体·分离/取消项
○键	连射SHOT/决定项目
△键	Δ—WEAPON发动
R2键	连射SHOT
L1键	机体SPEED UP
L2键	机体SPEED DOWN

道具说明



系列中一直沿用的辅助机体POW ARMOUR，能于破坏后出现LASER CRYSTAL、MISSILE和BIT 三种道具，增强本身机体的各项能力。

LASER CRYSTAL



取得与提升FORCE 成长的道具，最大为三段，共有红、蓝、黄三种颜色，对应不同效果的LASER。

MISSILE



自动追踪敌机的导向飞弹，当中机体的性能不同，其效果也会有所相异。

BIT

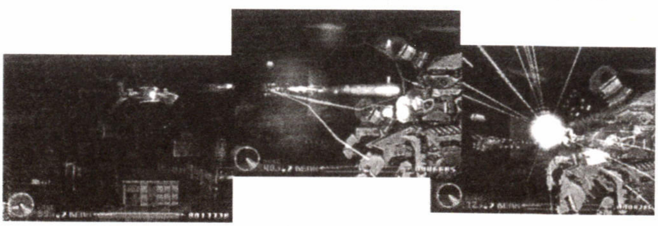


设置于机体上下方，作为援护和攻击的道具，最多能同时装备两个，辅助机体的LASER 攻击。

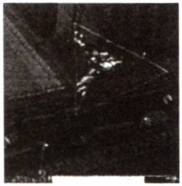
系统说明

Δ－WEAPON

本作中新追加的攻击系统，透过FORCE 抵消敌机子弹和攻击敌机，来增加画面下方的Δ－WEAPON ENERGIE GAUGE，当GAUGE 储满能量后，FORCE 的破坏力便会上升，而在此状态中更可发动全画面攻击Δ－WEAPON。



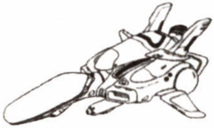
SPEED CHANGE

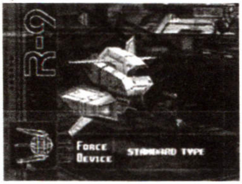


删去采用道具来提升速度的设定，改为由玩家自由操控机体移动速度的SPEEO CHANGE，共有四种不同移动速度，因应版面的需要而作出切换。

机体说明▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶

R9

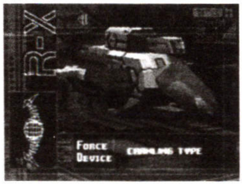




系列沿用的基本型机体R9，装备有标准型FORCE和两颗同时发射的阻击MISSILE，而FORCE分离时最多更可作四方向的攻击。

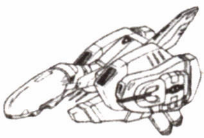
RX

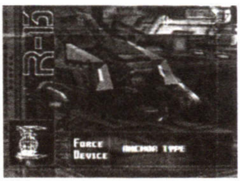




航空与军事制造商共同开发的实验型机体，其中FORCE装备有触手，可于分离时自动搜寻敌人作出攻击，而胶囊型MISSILE具有诱爆作用，能令接触敌机之处一定范围内受到破坏。

R13



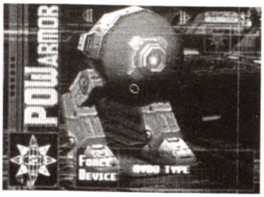


新制成参战的军事型机体，备有新型武装ANCHOR FORCE和发射后水平加速的光子

模拟 EMU NEXT

MISSILE，能于分离时凭着与敌机的接触，吸收其能量将之破坏。而且为了防止ANCHOR FORCE失控，机体更设有有线制御系统，利用机体与ANCHOR FORCE之间的诱导线，作为对敌的栏截攻击。

使用第4部战机“POWER ARMOR”



这部战斗机的出现方法有两种，其中一种是在游戏之中玩家要达到出击100次或以上的数目，只要完成这个规定，便可以使用这部战机，不过如果大家是有兴趣挑战一下自己的话，大可以使用第二个方法，那便是在游戏之中以HUMAN及以上的LEVEL通关一次，完成这程序之后也可以使用“POWER ARMOR”，两种方法也可以做到，大家会选择使用那种呢？这“POWER ARMOR”的威力非常大，尤其是其DELTA WEAPON有着非常大的杀伤力！用这部机来通关的机会也会高一些呢！

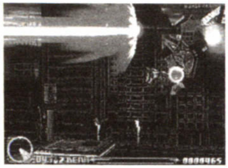
STAGE 1 狂机



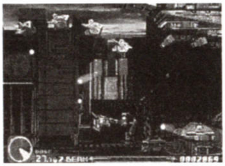
这是战斗的开始，所以敌人的数目和攻击力是不强的，在版初玩家会见到一部绿色（如果在BYDO MODE之中是红色的）的机械人经过，这可以说是玩家会见到的第一个机械人敌人。

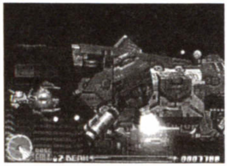
战斗一开始，一如以往多集，也会有一些红色的战斗机飞出来，这集之中也不例外，这些战机是以4只为一小队的，其攻击亦只不过是一些细小的弹而已；而在他们之中会有一

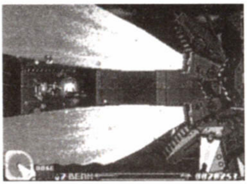
部补给机，这是首部的补给机，这也是玩家得到首个“FORCE”的机会，非常重要，一定要取得，否则便……



之后，玩家便会遇上在版初见到的那个机械人，这个机械人的攻击只有手上的大炮而已，只要玩家使用手上的FORCE，再加上一至二发的波动炮（储炮），便可以轻易的将他消灭。其实这方便是中BOSS战舰的底部，在这里会有一串一串的战机涌出来，通过这里之后，中BOSS便会出现，大家在这里要将FORCE放在后方，以应付在战舰底部的炮台。





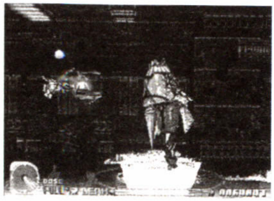




通过以上的中BOSS之后，玩家便会来到一个废虚之中，在这里会有一条大虫出现，当中透明的部份便是其弱点，只要将这部份击破，大虫便会爆炸！只要能通过这里，便会再见到一大批战机，之后便是打BOSS的时候了，这BOSS的攻击除了是尾部的引擎之外，亦有前方的上下两个炮台和中间的大型LASER，不过，除了这些位置是可以破坏外，在他转向时的“侧部”也是可以破坏的。

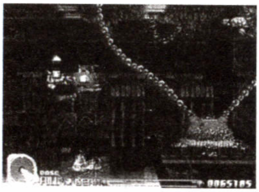
STAGE 2 异形 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶

异形？！莫非和之前“R－TYPE”的第二版相同？非

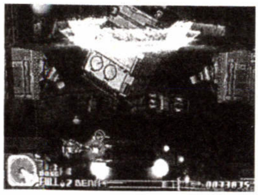


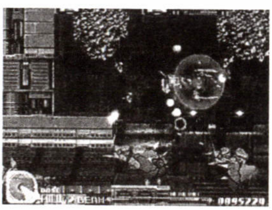
也，这版虽以“异形”命名，不过，这版和《R － TYPE》的第二版是完全不同的，而且一开始出现的并不是什么异形，而是一些非常巨大的鱼！

打完大鱼之后，玩家又会见到一些在天空中飞行的小生物，这些敌人在飞过时会放出三粒的弹，小心！而且在地上也会有一种生物，会射出左右两条的“波波”，当然玩家可以将这些波波消除，不过要小心他们会再射出来的，故此切勿留在发射口之上。



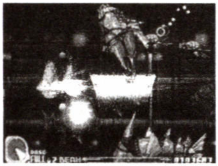
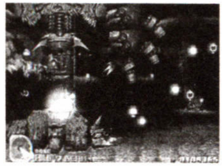
之后，玩家便要进入一个像是储水池的地方，在这里首先要做的便是将FORCE 放在后方，因为在这里的敌人便是在两侧的炮台，只有将FORCE 放在后方才是最安全的。除了要小心左右的炮台之外，亦要留心由上方跌下来的东西，基本上只要往左右尽头的地方可避过，不过最好是在右边避，因为在左边会有敌人和补给机的出现，为免出事，右边是不二之选。



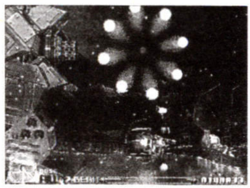


随之出现的是这版之中最凶险的地方，玩家会遇上一些以大带小的生物出现，这时候便是FORCE 大派用场的时候了，除了这些“以大带小”的敌人之外，亦要小心在上方出现的“蜂巢”，玩家最好是先对付蜂巢，再对付水中的敌人，这样会比较安全。

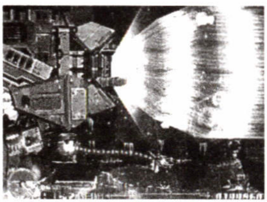
之后只要再恶战一次大鱼，便可以见到这版的ＢＯＳＳ了，在ＢＯＳＳ了，在ＢＯＳＳ之前会有四部补给机出现，玩家要好好珍惜啊！这版的ＢＯＳＳ是分成上下两部分的，对付哪部先也没有多大影响，然而，最好也是先对付下方的“虫子”，因为这样便有多一些的空间对付上半部份的ＢＯＳＳ，而上下两方的弱点也是中心的部份。

STAGE 3 巨袭 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶



哗！真是好像标题一样——“巨袭”，一开始，便有一部非常巨大的机械在玩家后方出现，所以，玩家最好将FORCE放在后方，这是最安全的，不过，玩家同时要留心在前方的也会有敌人出现，而且在巨大机械的中央部份也会一些散射的火球弹，这是要非常小心的！



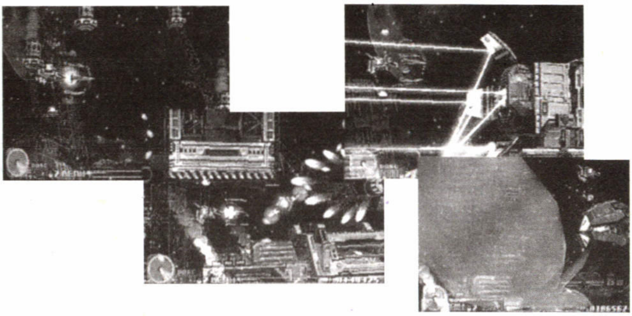
其实，现时在后方的机械不是最大的敌人，所以玩家还是先将集中力转回前方，面因为将FORCE放在尾部的关系，就算在后方有敌人出现也不用惊慌，而事上，后方是有敌机会飞出来的，而将FORCE放在尾部的另一个原因是要将巨大机械的脚部和中央的炮台破坏。

而这里的玩法是要玩家穿过机械的底部，再由后方出来，而在之中会有一些敌人，而机械底部的ＬＡＳＥＲ和引擎也是玩

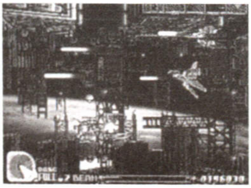


家要对付的。而退出的时间性是非常重要的，大约是在后脚到达版中时左右，但是要继续将FORCE放在尾部，因为一退出便会有敌人从后方出现。

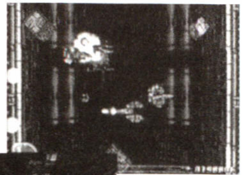
到达机械上部之后，便会被在尾部的弹火攻击，不过，只要将之击破，便可以使从天上降下来的攻击停止，再向直进，便会受到敌方的猛烈攻击，要小心的是蓝色的旋转炮。之后便会见到BOSS（其实是巨大机械的最上部），这BOSS的攻击有两种，一种是四连装的反射LASER，而另一种是由下方发射的巨大LASER，只要能避过在发射前的“红外线”，BOSS便不会开火。



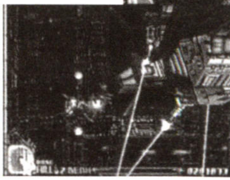
STAGE 4 侵食 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶



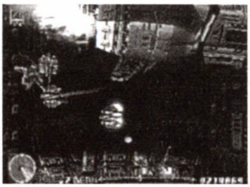
现在，玩家来到宇宙空域和敌人作战，一开始的一段长路真是非常漂亮，不过，大家不要被这些背景所分散注意力，因为敌人很快便会在上方飞下来向玩家攻击。首先



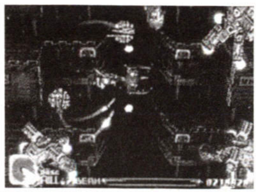
下来的是两部战机，他们的攻击只有LASER炮而已，不过，要认着他们，因为之后仍会多次见到他们呢！

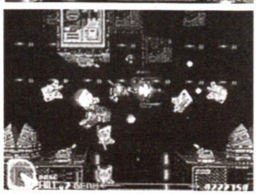


继续向上行，玩家会见到一些太空垃圾，小心！被击中一样会死，最好也是将他们消灭吧！再向上行，玩家会被三座LASER炮台攻击，其实这是来自战舰的攻击，而这些战舰是要击倒的，不过在对付战舰之余，也要小心在上方的敌人，因为向上一行便会见到敌人出现的地方和炮台。



再向上行，便会再次遇上一开始时出现的战机，这次的数量更多，而且在上方有一艘插在墙上的战舰，小心！一定要将他击毁，否则他一开动引擎便会……顺利通过的话，便会遇上另一种新的敌人，这种黄色的敌人的攻击是导弹，而且一只会放出四发，遇上他们时更特别小心！

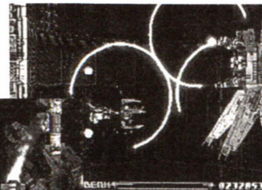


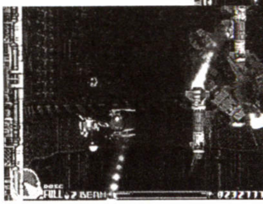


再向上行，便会到达这版之中最艰难的地方，在这里会有非常多的炮台，而最危险的可说是从“底层”升上来的炮台，大家在画面上看到在表层之下有一些正方的位置，这些全是会向上升的地方，而且每一个之上也有炮台，再加上有一些蓝色的机械人“走来走去”，玩家要小心被他们击中，而且也不要

将升上来的炮台“压死”！

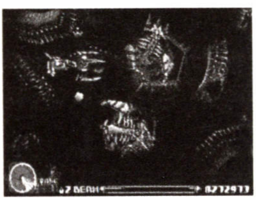
只要能通过以上那弯弯曲曲的通道，便可以见到这版的BOSS，这BOSS可说是易对付，而他的攻击除了那些之外，最厉害的的“LASER圈”。



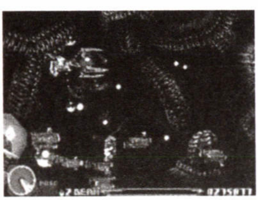


“巨大”的飞弹便是那些圆形

STAGE 5 邪恶 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶

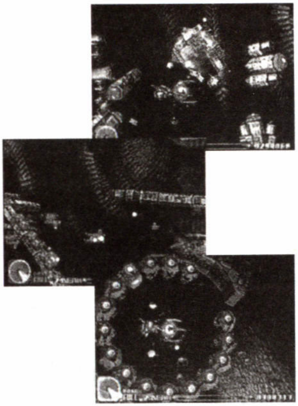


上两版的“异形”不是打异形，而这版“邪恶”便是真正的打异形了，而且这版便是真正的将以前的第二版完全的移植过来，一开始玩家便会被异袭击了，在数量和速度方面也是比以前《R－TYPE》之中的为多和为快。而且一直的向前行，玩家会见到非常多在第一版之中出现的红色战机。



记着！在这时开始敌人便会来一个大集合，异形、战机、“脑”也合同时出现，而且是四方八面的向玩家侵袭！如果“幸运”能够通过的话，玩家立刻又要面对另一个大危机，因为在这里有一些非常大的虫，只要击中其头部，身体便会分为多节向外飞散。

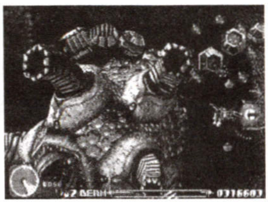
之后的地方更加是恐怖，在玩家面前出现的是一些条状的物体，这些是要避开的物体，而另一种则是宇宙垃圾，可



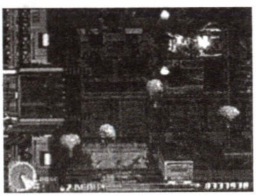
以将之摧毁。而前方的路便更难走，因为有非常多的障碍物，而且后方又有大群的战机出现，实在是非常难过的一个地方。

如果有幸到达前方的话，便会见到和《R－TYPE》之中一样的东西，这家伙其实非常易对付，只要将有蓝色点凸出的一格打爆便可以将之消灭。

之后便是这版的BOSS……其实BOSS是由以前在《R－TYPE》之中，第二和第三版的BOSS，先是打貌似心脏的第一个BOSS，和之前的基本上一样，不过这次是会四处浮游的；而接着而来的是一艘一分为二的战舰，和之前的也是一样，只要击毁中间的部分便能将他消灭。

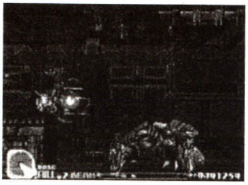


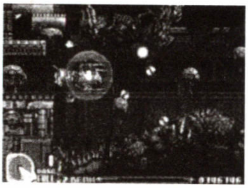
STAGE 6 觉醒 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶



唔……这话开始，敌人实在已经不知道是什么来的，这版一开始，玩家便会被非常多“不知名”的东西攻击，一眼看上去，这些东西真是和“脑袋”差不多样子。除此之外，也会有非常多红色的战机出现。

就算玩家可以过得了这一关，接着来玩家又会见到一只非常大的“畜牲”，小心！它是在天花之上跌下来的，所以，一定要小心不要被它压中，当它着地之后，便会在背部射出

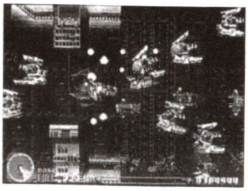


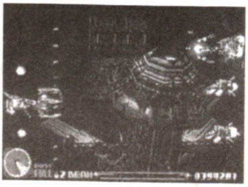


一些黄色的弹，玩家要尽快将它击倒，因为在不久之后，在天花之上时出现另一只，为免被上下夹攻，要先解决下面的一只。

而通过了一房间之后，前面的房间之中的敌人数量又会增加，虽然只是那些“脑袋”和“畜牲”，不过由于数量太多，所以是绝不易对付的。随后在玩家出现的便是一些“大风扇”，记着，玩家一定要将这些风扇打破才可以继续前进，不过，如果玩家想玩得安全一点的话，最好便是先将FORCE放在尾部，因为在后方会有“脑袋”追来。

冲出了通风口的范围之后，便会到达一个有极之多敌人的地方，这里的敌人真是多得有点过份，上、下、左、右也有敌人，不只如此，在玩家后方更有一部长形的机体追来，这敌人的攻击是集中在下方的，所以玩家应由其上方通过，之后攻击他唯一的弱点－－尾部。

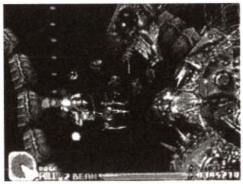
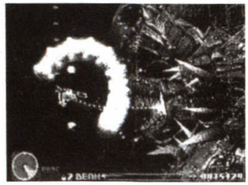




就算玩家真是通过了以上那鬼地方，到了前面也可能难逃一劫了，因为这里的敌人真是非常多和非常可恶，玩家一定要将FORCE放在尾部才有一线的生机，在前方的敌人是最集中的，只有在之前将动炮的能量储到十足十才可以将眼前的敌人一次过消灭，大家好自为之了。

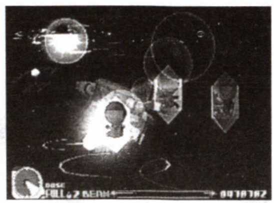
之后，玩家竟然回到基地之中，而且更加要对付“R9”、“R13”和“RX”三部战机，真是令人感到非常苦恼，不过，在这里只有一部战机是

有FORCE的，这部战机要到最后才消灭，玩应先消灭没有FORCE的战机。

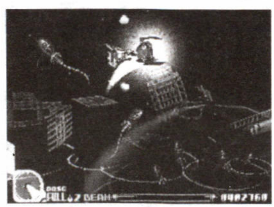



之前的“R9”、“R13”和“RX”其实只是小角色而已，因为真正的BOSS便是在前《R－TYPE》之中第一版的BOSS，不过其攻击力实在强了很多，而且在这里有两个形态……

FINAL STAGE 生命▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶

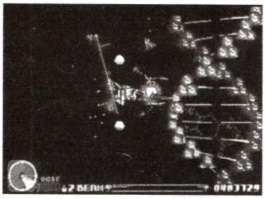


终于也到了最后一版，在这版之中，敌人有很多时候也是从异空同之中“闪出来”的，所以玩家一定要留意在版图上每一个角落的情况。而在这版一开始，玩家便会见到一些水晶，在这些水晶之中有一个像是人的东西，不过，玩家是要将他消灭的。然而，要击毁水晶，最好便是用波动炮，因为只有用波动炮才是对付他们的最好方法。



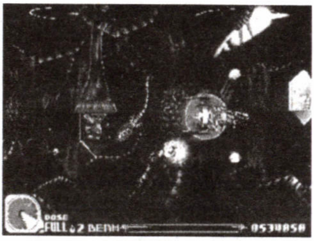
之后，玩家会见到一个红色的球状物，这其实便是最后BOSS，不过现时不是和他战斗的时候，他会放出一些类似蝌蚪的东西，这些东西的攻击力……其实他们是不会主动攻击的，他们也不会发出任何的弹，所以非常安全，只要将他们

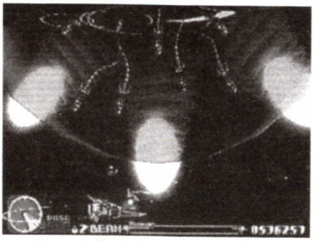
全部消灭便可以了。

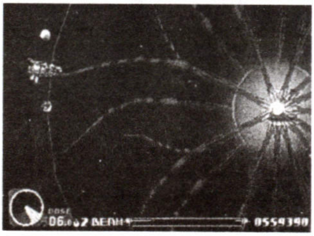


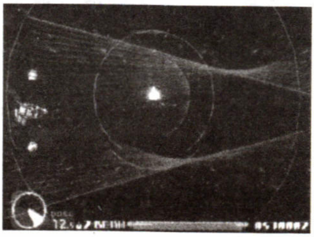
之后，经过一大片的漆黑之后，玩家便会见到一些类似DNA的东西，这些可能真是DNA，不过极可能是敌人的DNA，所以，玩家要将这些DNA消灭，不过，这些DNA是会不断出现的，所以不要在一个DNA之上花太多时间，而且之后也会有多“条”DNA，所以大家可以慢慢享用。

经过了DNA一关和一大串的水晶之后，玩家便要进入最后的阶段，在这里玩家会见到真正的水晶“生产过程”，通过之后，便看到最后BOSS了，BOSS先会以一些非常大的光球向玩家攻击，之后，BOSS便会吸去玩家的FORCE，成为他的核心，不过，他这样做是自杀的行为，因为只要核心的FORCE变成“DETLA WEAPON”之后，玩家便可以藉着引爆DETLA WEAPON将最后BOSS消灭。











超级忍III

序言：小时候你玩过的游戏有多少？有几个让你记忆犹新？而超级忍系列就是这样一款让我魂牵梦萦的游戏。现在在PS2上有很多画面出色的游戏，刚一上手，还不错。玩着玩着就渐渐失去继续下去的兴趣了，这就是缺乏游戏性的关系。回过头来，以前的一些游戏虽然画面不出色，但是依然十分好玩。让我们为这些游戏喝彩。

游戏指南：

游戏分为攻击键，跳跃键和保险键。攻击键一般是手里剑，但在加速后为刀斩，威力巨大，但要有一定的提前量。跳跃至最高处可以使出二段跳，同时按攻击键可使出八双手里剑。靠近墙壁按同方向＋跳可使出反弹跳。以上为基本操作，不熟练的话无法通关。

忍术：有火龙术（常用），护身术（在某些场合有用），风刃术（无用），　殒命术（威力巨大，但会丢一条命。）

第一关　ZERO 复活

A：一条直路，稍微注意上方跳下来的忍者，蹲下躲开或防御（按住斩不放）手里剑，可以轻松过关，后面山洞里的武士，在他挥刀的同时利用冲砍（前前斩）的无敌时间可以一刀一个；在POWER UP 状态下，对BOSS 武士用同样的方法，再

站着砍一刀就可以了...

纯粹的练习关，没有丝毫难点。多练习弹墙跳和斩技即可





小BOSS 算准时间，一刀KO

B：利用高低差和手里剑消灭忍者，武士同样用前面的方法，有的地方需要攀墙，方法是跳起碰着墙的同时输入"墙的方向＋跳"，有两个地方需要攀绳索，方法是按住"上"不放，注意这两个攀绳索的地方上空有隐藏房间，分别可以拿忍术和1UP；BOSS 战砍一刀后他会用冲刺攻击，跳过躲开就行，然后再砍...

BOSS





斩技四刀搞定

第二关　潜入

A：马战，骑马时同样可以用跳踢（空中"下＋斩"，以

后水战乘滑板也可以用这招），在看见忍者在远处跑出画面两秒后，扔手里剑即可打中他，同时注意跳过地上的障碍，最后一个障碍时高处有1UP 可拿；BOSS 是一代的那个影舞者，可以退到画面最左边，等他从右边跳过来扔竹枪后用跳踢避过，然后回到左边，等他出来后扔他一标（或砍他一刀），再退回左边，如此循环...

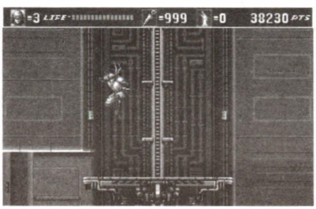
前半关为强制卷轴关，马背上的骑兵。



小BOSS 算好提前量，也可直接放保险

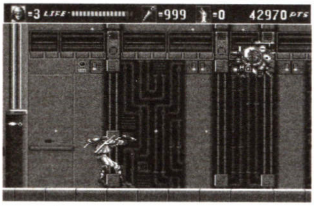


B：注意拿回旋标的敌人后面往往有人放冷枪，挡挡或者用跳踢过去，站在前一个上方的平台往左边2段跳可到另一个平台拿道具，上电梯后是强制卷轴，注意不要被画面拖死了，合理运用2段跳，不要吝惜用8双手里剑吧，也可以挡挡子弹（可以蹲下挡），某右边的通道上方有忍术，不过要冒一点被拖死的危险；BOSS 的攻击本身不难躲，但他会一招让你的操作左右相反，得小心一点，不过抓紧时间狂砍一通，往往它还没出什么招就挂了...



后半关为弹墙跳训练，熟练后无妨

BOSS　关键是找到BOSS出现的规律





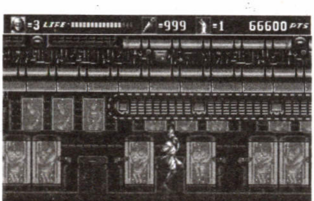
第三关　生体破坏

A：走慢一点，即可避免陷入群敌之中，在很多有活动履带的平台处，利用右边的墙，多个攀墙＋2段跳可以直接跳上去，下来时贴着墙，可避免掉下毒液池；BOSS战只要保持位于画面左边，一直向右扔手里剑即可...

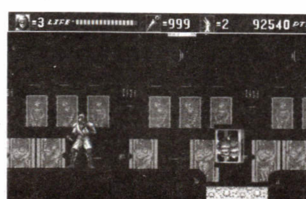


前半关化工厂里比较讨厌，要不断上下跳跃

难点：细心加耐心

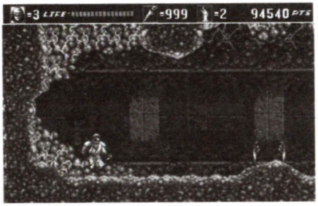


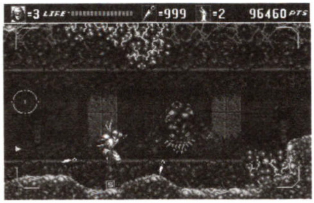
小BOSS
没有难度，挂在上面射手里剑就行



B：运用跳踢一路过关，注意BOSS 会在远处伺机向你用锁定攻击，不要被锁住了，在一个BOSS 不会锁你的地方，上面有一条颜色明显不同的隐藏通道，跳上去可以拿东西，下来时站着不动就行了；BOSS 是个大怪胎，弱点在眼睛，由于站在地面会不断往下陷，影响跳跃高度，而BOSS 的激光和伸手攻击范围都很大，所以要严格掌握好跳跃时机才可以躲过...

后半关就更恶心了，最好一路飞腿过去，还要小心别被瞄准





BOSS





尽量节约手里剑，现在应该知道斩的威力了吧

第四关　破坏

A：跳起扔手里剑杀坐飞艇的敌人，有几个从后面来的会射子弹，用跳踢对付他吧，路上有助跳板，冲上去即将离开时按跳可以腾得更高，最后一个助跳板时同样有个1UP；BOSS 战注意挡，抓住机会用手里剑（POWER　UP 状态最好）扔它，或

用跳踢，在它升到比较高的地方注意一下防守...

前半关又是强制卷轴关，水上滑板。果然是现代忍者

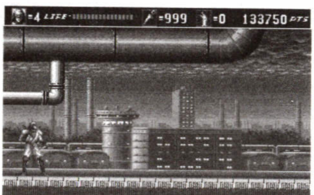


小BOSS
见机行事，不行就放保险

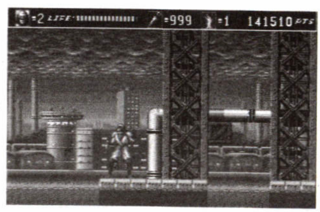


B：站在水面的桶上会往下沉，注意步步为营，避免陷入飞忍的围攻，喷毒气的口可以砍掉，攀管道时注意用手里剑扔敌人，也可以跳过躲开，这个区有3 个1UP，注意多往上面搜寻一下即可找到；BOSS 战分三个部分，利用跳踢和它周旋，有些攻击可以挡，实在不行用忍术吧...

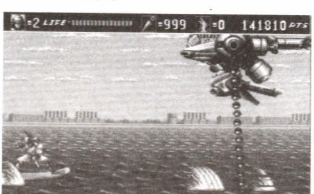
后半关为水上工厂，一定要熟练跳跃的技巧



难点：在这里用弹墙加二段跳



BOSS





BOSS 会变身，第二次要依次攻击BOSS 的部位

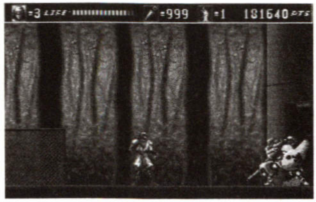
第五关　电子怪物

A：站上蒸气桶，盖子会炸开，所以一路跑过吧，利用高低差，适时用8双手里剑可以消除大量敌人，路上有两个大加血道具，合理利用吧；BOSS 用连续跳踢可轻易灭它...

第五关风景不错，但是难度也很不错……

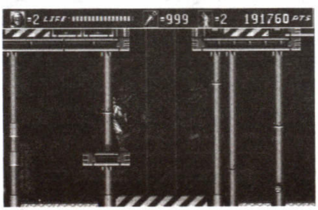


小BOSS 难度不大，提前斩击即可

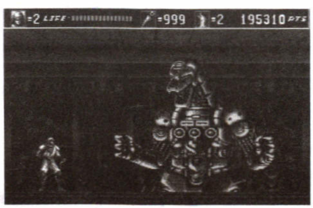


B：注意挡子弹，前两个区一路过去，后一个区上电梯，左行引记时炸弹爆炸，开出个缺口，下去攀管道，上去后右行，在大缺口下去，扔手里剑引爆炸弹，回大缺口右行到尽头，下去就是出口，第四区从最右边的电梯处攀墙2段跳上去（只是更快一点），有个会掉下去的平台处最好一次过，重试就难些了，后面的路同样要先引爆炸弹，某分叉的路，右边是1UP，左边是正路；BOSS 战时，站在它的手上砍它，它露出几个光球时挡挡，喷火就跳过，注意避一下它震动时掉下来的垃圾，不要一直站在手上，它的头掉了以后注意不要得意太早...

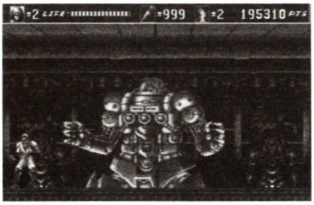
后半关开始变态，要不断跳跃



BOSS



靠，头没了还打?



体形巨大，但攻击方式不多，比较好对付



第六关　罠（就是陷阱的意思）

A：强制卷轴关卡，JOE 必须借助下落速度不同的大小石块不断往上跳，中途注意飞忍的攻击，挨了很容易掉下去直接 RETRY，最好不给他机会先下手为强，不行的话注意防御，到后来敌人会越来越少直到没有，主要考验的是 2 段跳的熟练程度，有时即使跳失败了也不要慌，抓紧时间再跳，还有可能挽回的，最好坚持到拿 1UP 的地方，这样失败了也没损失；BOSS 战可以以手里剑为主要手段，他变成一团羽毛时用手里剑射中心，另外最好站在画面两端的石头上面对他，这样即使不小心被大刀砍中了也不会掉下去...

实在是变态，对跳跃的时机掌握要求很高



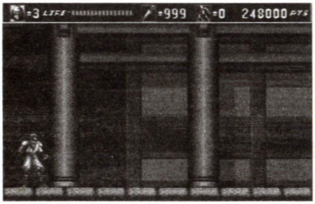
小BOSS
如图躲在左端，蹲下，轻松……



一座迷宫一样的庙宇，走错一次就从头来；BOSS 在一扇独特的门里（门右边是拿道具的隐藏房间，可以无限拿忍术，

不过也有炸弹，下面没底，不小心失败了就得不偿失了），开始时会有个分身，挡住他的攻击后用手里剑射即可分辨，多次命中真身后他会正式开战，同样需要防御他的攻击，合理利用上下两层的高低差...

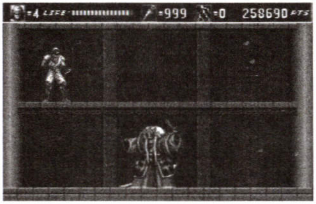
后半关在一座日式院子里，别看景色不错，机关重重。忠告一句话，没有近路可走



千万别进，正确的在右边



BOSS



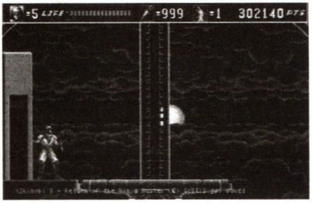


住在这种BT房子里的也不会是什么好货色，开始会分身。八双伺候

第七关　对决

A：第一区，向下射激光的巨炮外强中干，射不了几标就挂了，上面喷气的东西也可以破坏，注意时刻按住"上"，以免后悔，第二区，左右标，或砍，再稍微注意一下挡，轻松过关，第三区，大炮射出的大光球看着吓人，其实用手里剑就可

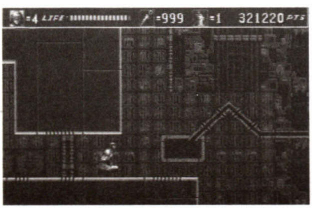
破，也完全有地方躲，大炮本身也砍几下就完蛋了，地上的杂兵和机关往往一起出现，适时用8双手里剑吧；本关BGM激动人心，可惜没有BOSS战...

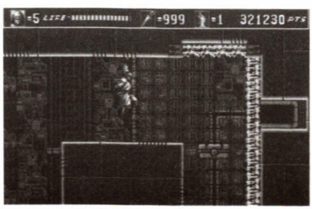


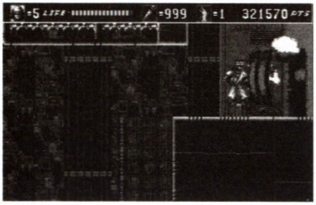
最后一关了，难度吗，我不说了，反正到这里了的都有思想准备

B：已经没有任何杂兵了，完全考验JOE的滞空技巧，合理运用移动平台是关键，有障碍物就提前扔手里剑破坏，头顶有电网就蹲，利用连续的攀墙技巧通过顶部有电的墙（上面有道具），下落时还是贴墙，避免立即掉下深渊，落脚点很小的电杆群一站上去就会下降，要抓紧时间，第一个电杆群上面有电网，尽量不要用2段跳，要用也最好等电杆降得差不多时再用，第2个电杆群，有几个在跳起后会看不见下一个，需要一定的位置感，掌握好了一气呵成通过吧，攀上天花板后不要忘了向左边看看... 第二区就好过多了，不停连续向上攀墙即可，不过不要因为跳得太欢而触电哦；拿到几个道具后进入最终BOSS战，BOSS也会以各种方式扔手里剑，甚至也会8双手里剑（可以挡），对他可以用类似格斗里的连续技，即近身蹲下砍（近身会变为使用脚踢）几下～冲砍，可以造成很大伤害，在他站着不动发飞行道具时可以用跳踢，不过见他发完后最好立即避开，否则容易挨他的升龙拳，同理，实在不行就用忍术（超过1UP就用自杀术）吧，坚持就是胜利...

后半关为飞艇内部，对跳跃的要求登峰造极







胜利就在眼前

BOSS；最后了，有什么用什么，别客气

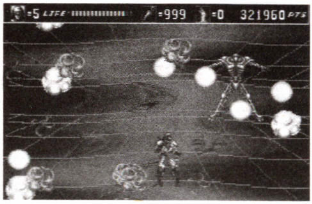


超级赛亚人?



过关了，庆祝一下……





结局：





游戏评析：

做为SEGA 动作类游戏的代表，该作以出色的手感和恰到好处的难度著称。在游戏中行云流水般的前进，好像真的化身为主角乔武藏一般。听者出色的配乐，让人心旷神怡。如果你玩过PS2 上的忍的话，本作就是他的前身。两者都是优秀的ACT 作品。如果你喜欢忍系列，而又没玩过MD 上的超级忍的话，不妨尝试一下。

秘籍：



1，无限手里剑：标题画面选OPTION，用S.E听一次SHURIKINS 的音效，然后把手里剑的数目调到00，等待几秒后就可以看到手里剑数由00 变为无穷大，这样手里剑就用不完了...

2，无敌：在OPTION 里的BGM 测试，顺序听

"HE RUNS "→" JAPONESUQUE "→" SHINOBI WALK "→" SAKURA "→" GETUFU "

听到很小的"嘟"的一声音效就成功了...



光明力量 系列回顾



光明力量对于从PS开始接触游戏的朋友可能会有点陌生，但对于老一点的玩家来说，却有着非凡的意义。纵然是略显老套的剑与魔法，但它却在你面前划出了新的世纪；即使是匆匆的悲欢离合，却能让你至今记忆犹新，他可是SEGA十年的奠基者与见证人。



《DQ》有崛井雄二，《FF》有板口博信，任何一部著名游戏作品的背后都会有一个日本游戏界神一般的人物。那么“光明之父”又是谁呢？就名声而言，也许没有上述几位制作大人那么厉害，但是他们却凭着自己对游戏的独到理解向最高的游戏殿堂不断努力。《DQ》大家都应该知道吧，他的制作人和光明力量有着非常重大的关系哟。他们就是——高桥宏之、高桥秀五兄弟。在制作了《DQ　2》之后，其制作人高桥兄弟决定开发一个能发挥自己

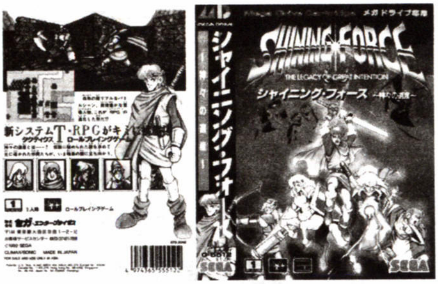
真正才能的游戏，“自由而无拘束地创造游戏就是我们的最高理想！”正是他们的制作意念。他们并没有选择SFC，而是MD，并马上为其带来了最新开发的系列《光明与黑暗》。



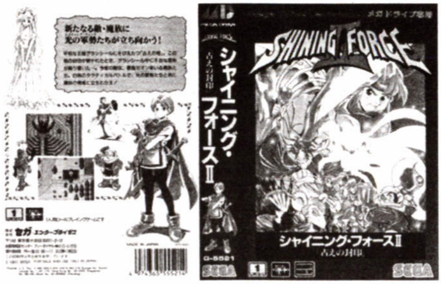
《光明与黑暗》发售于1991年的3月。这部游戏的开发阵容除了高桥兄弟这对核心之外，还有同为当年“DQ打铭者”的内藤宽。另外SEGA当时对第三方软件商采取了相当友好的合作态度，为此特地成立了一个以高桥兄弟为主导的SONIC制作小组，并为游戏开发提供了必要的资金和技术支援，为以后的光明力量系列开发奠定了良好的基础。《光明与黑暗》是以3D迷宫为特征的RPG，其由主观视点进行游戏系统，丰富多彩的背景舞台，让人倍感震撼的战斗效果，令人耳目一新的指令选择界面，多职业系统等诸多要素的组成。但与其成功的系统相比，游戏剧情却略显单薄。尽管当时这个游戏并没有引起什么反响，但是却为以后的经典光明力量系列，打下了深深的伏笔。



在《光明与黑暗》热卖的强劲鼓舞下，1992年3月左右，《光明力量－众神的遗产》推出了，游戏将一个剑与魔法的古代神话世界真实地再现在玩家的面前。在当时S.RPG领域正由《火焰之纹章》，《梦幻模拟战》和《奥枷战略》三座大山统治着。与《光明与黑暗》不同，高桥兄弟将此制作以S.RPG模式表现出来，并意图以次突破那三座大山所达到的



境界，而这也就成为了以后该系列系统的标准模式。人物设计尽管赶不上《火焰之纹章》等，系统也是传统的ADD（龙与底下城）系统，但是画面上却采用了伪3D 技术，以及战斗有大魄力的必杀技的演出，在当时是一个创举。还有游戏的另一突破就是角色数的大幅增加，玩家们可以根据自己的喜好，重点培养自己喜欢的职业，锻炼自己喜欢的角色来战斗，这一点毫无疑问使游戏变得更加丰富多彩。事实证明《众神的遗产》是MD 中期最具代表性的作品，不但是在日本引起了不少反响，



就连欧美也引起了轰动，累计全球销量达80 万本以上，这也大大增加了高桥兄弟的信心。

如果说《光明力量－ 众神的遗产》在剧本构成，画面表现方面还存在着让人不满意的地方。那么在1993 年10 月推出的《光明力量2 － 远古的封印》则可当之无愧地称为该系列的经典。《远古的封印》在《众神的遗产》基础上进行了全面的强化，游戏的音乐、效果、系统大幅度提高，让铁杆大呼

过瘾。另外加入了许多新的要素如隐藏同伴的获得以及由此引发的不同关联事件等。

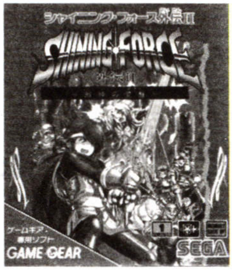




但是，游戏中存在着几个无赖的秘籍，严重影响的了游戏的平衡性，应该说是个遗憾。在剧情上此次的“光之英雄”不再有大人主演，而是变成了一个普通的平民孩子，在战斗中不断成长。尽管《远古的封印》已经为我们展现了其独有的魅力与成熟，尽管SEGA也为其投入了高额的广告宣传费用，然而在当时SFC上的《FF》、《DQ》等众多力作的强压下，该作品在日本却并没有取得令人满意的销量。







在MD上的《光明力量－众神的遗产》、《光明力量2－远古的封印》激战期间，高桥兄弟领衔的SONIC小组并没有放过其他展示光明力量系列魅力的舞台，同时介于与SEGA之间的亲密关系，因而当时SEGA风靡一时的掌上游戏机GAME GEAR变成了理所当然的选择。于是在1992年末及1993年初，两部光明系列外传性质的作品《光明力量外传－远征！奔向邪神之国》和《光明力量外传－邪神的觉醒》在GG上推出了。由于GG与MD硬件性能上的差距，这两部作品在各方面自然很难有所突破，但是作为掌机而言，游戏性与耐玩度都是空前的。有鉴于此，SONIC小组打铁趁热在1995年6月推出了外传的完结篇《光明力量外传－最后的斗争》。GG这三部作品更重要的意义在于补充了前几代的剧情，完善了整个故事情节。









由于GG掌机的机能所限以及其流行性，这两部作品并未很好的被玩家所广泛接受。在





1994年4月，MEGA CD版《光明力量 CD》推出。这部作品是以GG上两作外传的故事剧本进行重新制作的。借助着CD的大容量，光明力量CD的各方面表现足以与《光明力量－远古的封印》相媲美，因此该作被称为当时许多SEGA游戏专门制定评为MEGA CD主机必携的一款佳作！然而，MEGA CD并未广泛流行，加之“次时代”的来临，SEGA的新主机SS吸引了众人的目光，使得这部作品与GG上的两作一样落得同样的结果，实在是感觉到非常的遗憾。



其后，SS上被认为最具影响力的S.RPG《光明力量3》破茧而出了。这是时隔正统前作5年后的接班人。由于剧情的庞大，该作品共分为了三个剧本于1997~1998年间推出，这分别是王都的巨神，猎物是神子和邪恶的冰壁宫。这段时间应该是广大SS FANS对于“土星情结”最后的美好回忆吧，因为就在98年5月SEGA正式宣布了退出新主机DC。即使如此FANS们对其的热情丝毫未减，《光明力量3》的冲击深深震撼着每个玩家的心。作为高桥兄弟的倾心之作，《光明力量3》全部三个剧本分别以38、36、38的高分均荣幸入选了日本最具权威的专业游戏杂志《FAMI通》的“游戏殿堂”，因此把它看作是该系列的巅峰之作也是毫无争议的。



在次时代主机的高性能辅助下，其声光效果不是MD 可以比较的，游戏的剧情采用3 路主角挺进也是个创举。游戏依然承袭该系列惯用的图表式菜单、插入式对话框，而人物则做成了全3D 模式。此次可使用的角色达到系列之最的60 人！每个剧本都将有20 名性格各异的同伴与你并肩作战，当然还有些同伴是隐藏的或需要你通过三个剧本的联动来获得。武器系统方面也是前所未有的丰富，达到20 多种。职业系统除原来的骑士、魔法师等外还增加了驯兽师。可以说该部作品是非常优秀的。无奈SS 在和PS 的斗争中输了，光明力量也和当时众多维护SS 的游戏一样，在其后的几年跌入低谷。











2004 年SEGA 决定了在GBA 上推出《光明力量－黑暗龙的复活》。该作品为1992 年在MD 上发售推出的系列修正复刻版，游戏中除了保留原作细致的画面与充满战略性的战斗系统之外，也将战斗的战略要素加以提升，而且在画

面方面还追加了角色的很多细节动作，使游戏整体感觉上更加完整（完美？）。另外该作也追加了3名新的角色登场，并透过独特的卡片系统组合，让战斗中追加全新的战术乐趣。



Shining Force™
シャイニング·フォース

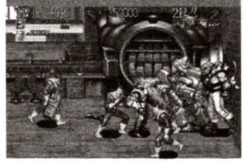
2004年5月2日随着GBA版《光明力量－黑暗龙的复活》的发售，SEGA宣布了这个巨作系列将全线复活！SEGA公布了其官方网站Http://Shining-World.jp，并决定发布PS2上的两款新作《光明力量眼泪》和《新光明力量》（暂名）。根据官方透露，《光明力量眼泪》的游戏类型将为A·RPG，定于2004年冬发售。而《新光明力量》则为一款与网络相关的RPG，定于2005年发售。光明力量系列最新力作能否再现当年SEGA王牌RPG的风采还有待时间证明。



漫步经典 再见名将!







Captain Commando 名将!

经典！经典！

连名字都那么经典……

好玩啊，以前经常和朋友玩这个，很想再玩！！！

——————— dashkula

以前用的最多的就是警察，因为他会碰火。

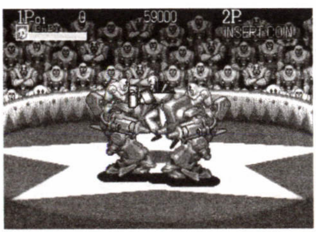
——————— 宗师

警察和刀手的那个隐藏招怎么发？对我现在都还是个迷……-_-

——————— 光影

警察，警察最帅了，小时候每次同学都把警察让给我用。一直想弄那么个墨镜和发型。不枉我做墨镜弟了。 呵呵～

——————— 门神



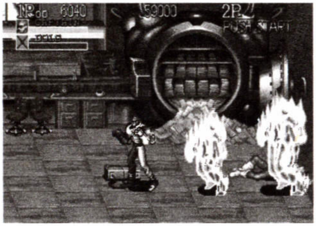
还是婴儿车最有型啊，而且也不错的。

——————— nightingale

俺最爱的Act游戏，从小学一年级一直玩到现在（大三），狂爱啊！从街机到ps再到电脑模拟器，现在技术如火纯青，一命通关是俺的追求，最爱用

警察和忍者，还记得小时候为了用警察和别的孩子干起来，真的很执著。自己觉得还是ｐｓ 版的好玩，因为可以调难度，还能选关（记得是同时按Ｌ１，Ｒ１ 和Ｏ 键）玩得最多的要数到数第二关，觉得最经典，好像刀客和警察按住Ｌ１，Ｒ１ 在放保险是一技必杀。左右打大家都知道吧，就是左一拳右一拳，可以把ｂｏｓｓ 活活连死。每个角色还有下４５ 度加跳拳那招（除胖乖）很ｃｏｏｌ。大分银像的出现好像是有规律的（仙人掌那关），第六关能让ｂｏｓｓ 出不来，最后一关可以活活把老鬼摔死……太多好玩的东东了。对了，小时候俺号称“抢血大王”，其实抢关底技术也不差：）对了，第一和倒数第二关有个“上天”的ｂｕｇ，倒数第二关还有让门打不开的ｂｕｇ，当年在机厅全靠这招勒索老板，嘿嘿。警察的人气很高啊，在好多其他游戏上都能看到他的影子，现在就得等着ps2 版的capcom vs namoco 发售了

——————yuanfei



这是我玩过的第一款街机游戏，十多年了，至今仍然经常拿出来回味。我和名将的感情，语言难以表达！所以就不说了！我爱名将，我爱Ｃａｐｃｏｍ，我爱CPS！

——————华彩

在我们那里，管使双刀的叫老大，管超级婴儿叫娃娃，还有忍者，和警察。现在才知道，那个警察才是老大，是游戏的男一号，真不知道那时侯为什麽管使双刀的叫老大？

——————touzi001

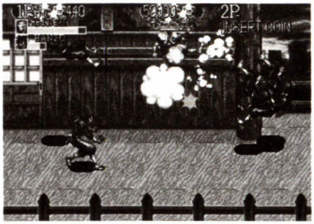
好啊，好啊。我小时候最喜欢的一个动作游戏，呵呵，最喜欢选忍者的说，通过Ｎ 次全关的说……

——————樱☆翼

最爱用老大了，以前和几个哥们在那种大半圆的机子上四个人一起玩，现在想想都很怀念。

——— neogeoqq

所有的招数设计的都非常精细，敌人被击倒时效果也很好，被剃成骨头的，一刀两断的，火化的，capcom 的游戏打击感都非常优秀！



真的要说再见了，这些经典再没有过续作，渐渐的会被淡忘……

——— breacyd

记得此游戏在我们那里也是家喻户晓（好像ＣＰＳ１的游戏都是），我们表兄弟也正好四人，于是便用木乃伊、警察、忍者和婴儿代替自己。不但在机厅里打得不亦乐乎，回到家里仍然不甘寂寞，用各自的“绝招”一再较量，并且大呼小叫着各自的“名字”，弄得大人们一头雾水。本人正好排名在二，所以很荣幸地担当了警察的角色，让其他三兄弟羡慕不已。呵呵！

——— liulei

有机会的话还想联机玩这个游戏

——— akusel

小时候经常和朋友四打了，都抢着用老大，可是我每回都抢不上，理由是你“摆”的太慢，哈哈。玩了无数遍之后，大家都是高手了，现在仍把版面背的很熟。

现在会用了宏设置，无限连一键搞定，把ＢＯＳＳ一击必杀，爽！btw 回三楼光影，那个招是斜下跳，拳，除了baby 每人都有，警察动作最帅

—————— shentrin& 马克思主义哲学

超级好玩的一个街机ＡＣＴ，四个角色的平衡性掌握得很不错。一路华丽的击倒敌人是我当年一直奉为金科玉律的做法，当时要是看到有人只是用手脚击打把敌人打死就会发出一声不屑，呵呵。现在看来这个游戏的游戏画面还是很不错的，人物比例又大，看起来很舒服。

—————— 帝谷轩

不错不错，有一次在网上跟一个山东人，一个上海人，还一个天津人一起打穿了一次，我的木乃伊得了第2 名，感动～

—————— NickHoliday

呵呵呵～忍者～喜欢和朋友一起玩，抢机器人玩。

—————— fyj520



经典，当时几乎每个游戏厅都必有的游戏，甚至还有4 人大型专用机台，4 个人挤在一起玩，在最边上的人最辛苦，只能斜看屏幕歪着玩，也是我第一个不惜花了N 多币通关的游戏（当时水平特菜，还非要通关）

—————— starci

这游戏单打想轻松通关用木乃伊最好的。小孩最不好用了。

—————— wzy

很鸟很经典的说！！只是个人觉得死得太快啦！！！害我花了不少银子啊！！

—————— KOFLIU

木乃伊的招式最棒了！有种感觉：敌人被打倒后马上又站了

起来，这时木乃伊大哥背对着敌人——你已经死了！（参照北斗神拳）然后那个敌人就化为一堆白骨！不过一直很郁闷的是：为什么这个游戏总是敌人又多血又厚呢？一般玩法根本不可能通关，和复仇者一样是个怪物游戏。

至于内容capcom一向注重武器的……枪械匕首机器人都有，还有四发的火箭炮（就是打不死人，没别的缺点……）。

——jingshicheng



以前玩的时候还不知道怎么发出刀手的单刀，后经高手指点得知和街霸里升龙拳一样啊，是少数我可以一币打通的游戏之一，我最喜欢用忍者，打死敌兵后会被分尸，一个字：爽！！！！！！！！！

——青眼白龙

我觉得最不好用的是忍者，baby的攻击力很强的，还是不错的，我用的最多的就是他，木乃伊反到是没有他用的多。

——shentrin&马克思主义哲学

我是在有模拟器后才玩的。感觉和恐龙一样经典啊。我是个菜鸟。得用20多个币才通。

——nnsz-324

这个婴儿比较……人小鬼大啊！

——yj锐

旺旺……杂兵死后的声音，绝密奥义：大警逆向放火，有谁会玩？站出来啊？单挑，就是一对一，谁都不许耍赖，看什么看，没见过这么帅的老大？

——————— yuanfei

这个游戏在我上学的时候几乎天天去玩！合作最爽！

——————— 东方狂龙

谢10楼朋友解答。

——————— 光影

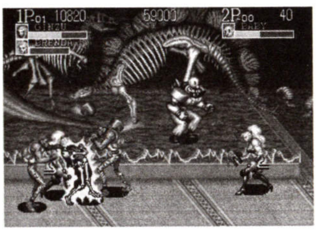
最喜欢忍者，出手就是一刀两断。

——————— lifishake

绝密奥义：大警逆向放火，早就会了。倒数第二关还有让门打不开的bug，我还不知道怎么弄BUG

这游戏音乐好、游戏性强，还有无限摆拳。哈哈……

——————— newg11



木乃伊归来～用小刀削肉，把杂兵割成骷髅～

——————— RAIDEN

我只想知道，为什么这个游戏的中文名字叫名将，什么意思啊？

——————— nsdsb

游戏的加分关一向是我的噩梦，基本上是一上来就被敌人撞到，然后躺在滑水板到终点……

——————— 化乐天

我还以为只有我们这叫刀手呢……

——————— 刘浪

好玩啊，我喜欢戴眼镜的那个上尉，比小孩好使，招事超多！呵呵！想当年它可是街机的经典。

——— st-spirit

现在在学校机房上课……斜对面的同学正踩着冲浪板追杀那个bt老博士……

——— wbzd

40楼占领！我最爱玩忍者，只因为只有他才能将BOSS分尸……

——— ghyjose

40楼的和我的感觉差不多，玩到后面，就喜欢好看了～

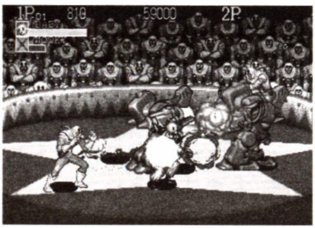
——— hyb_fox

当年在机厅玩时我用警察，旁边我们班一哥们儿用忍者，由于当时小，比较喜欢逗闷子，我就用小兵狂砸忍者，结果旁边那用忍者的哥们儿恼羞成怒，上演真人快打，结果是我本人惨遭蹂躏。

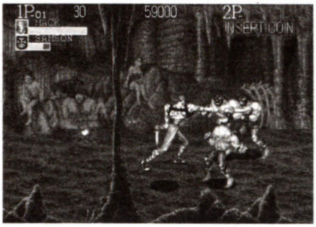
——— MNB

四人同打最过瘾，让别人去冲锋陷阵，自己仔细发掘最安全的地方，因此常在各人中间跑来跑去。

——— segaboy2003



玩这个游戏时已经是小学五、六年级了，比较喜欢玩这个游戏，当时我们去的那个游戏厅的名将是4人一台机器的那种。由于当时这个游戏很受欢迎，经常是有人排队等着玩，我们几个同学想一起玩的机会都



没有。后来我们就周日休息的时候（那时还没有双休日），在早上六点就去玩。早上外面空气还很好，几个好朋友相约来到游戏厅，跟老板已经很熟了，所以我们敲开门的时候，老板也就只好开张了。游戏厅里一个人都没有，我们几个想玩哪台机就玩哪台机，感觉跟包场子一样。当然，最有意思的还是几个人一起打名将，四个人边玩边嚷：加血给我！忍者和小孩帮我打小兵，我打关底忍者，把火箭筒拣起来，靠！别ｘｘ乱扔，砸着我了……当然，最后打通关了以后，我们也带着一种拯救了地球的成就感，不过最有成就感的还是看到自己的名字在积分榜上排第一（因为是一早上刚开机，积分榜上没有高分。哈）那时有个愿望，就是长大挣钱了一定要买一台名将放在家里，然后叫朋友们来一起玩……

很多年过去了，当再次在模拟器上玩到名将时，我已早不是当时的那个傻小孩。又过了几年，我已经工作了，走上社会变得成熟的我虽然不会再想买名将的业务机这种事，但是偶尔我还是会运行CALLUS，装载上名将，独自通关一次。因为那会让我虽然身处这个现实的社会，却能恍惚找回儿时的那份纯真的感觉，甚至有时会突然觉得耳畔又传来了儿时玩伴的叫嚷：“让我吃加血！……别动！把火箭筒给我！……”有时候玩着玩着就会感觉视线被什么液体给模糊了……

现在在我机器里还是保留着名将、快打旋风这些老游戏，尽管身边那些儿时得玩伴，打游戏的好搭档已经不知去向...今天这个帖子又让我想起来儿时的种种和那些童年的伙伴，真的想问候你们一声：嗨，哥们，你们还好吗？周日早上再一起去打名将啊！六点，在游戏厅，不见不散……

——————superjia

还记得，刀手连老板，三下手，后前一摇。连得老板毫无还手之力！！！多么的有成就感！！

尤其是在同学面前一币通关的感觉就是爽！！

——————chenlei57

后前一摇，根本就不需一摇。

——————newg11



经典的东西说再多也形容不了！！多人游戏的典范，希望CAPCOM在掌机上推出以前街机名作的复刻合辑！！想来当时的八卦也挺汗的，记得大家都说CAPTAIN其实是女的，让我郁闷了很久，怎么我没看出来呢……

——————Claude

是啊，大家都十分喜欢的游戏呢。经典游戏不用多多评价啦：）我现在还在家用电脑模拟器来玩，正在苦练习一币通关啊，用模拟器玩路子都不太容易过去啊，比较困难。

——————韩国宝贝

玩的得意忘形，连老妈站在旁边都忘了。

——————huiguniang

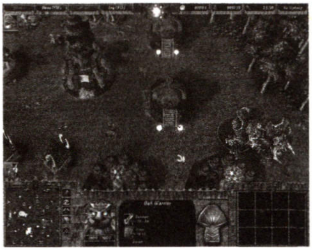
就是一个词：好玩！

——————ricky154347

capcom出品的act游戏就是爽快，四个人一起群殴，暴爽！

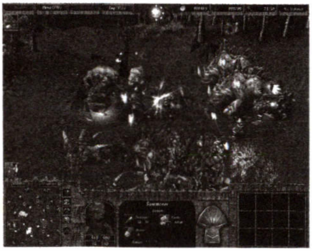
——————wusongheng

可以在Battle.net玩得MOD Game



可以成为前年的最佳即时战略游戏《WarCraft III》，其出色的平衡度及AI到现时仍然拥有大批支持者，再加上在地图设计器上玩家可以随便为每一个地图的AI及胜负条件做出设定，就算不用改变程式的运算亦能设计出并非即时战略的玩法，如Tower Defense及DotA等玩法就大受欢迎，可以说地图设计器本身就是一个MOD Game的开发程式。而在最近笔者就在网上发现了一个以《WarCraft III》开发的MOD Game，虽然只是一个对战MOD Game，但它重新设计了种族系统，更有全新的模型及战斗方式，而且玩家更能用旧有的《WarCraft III》地图作对战，非常吸引。

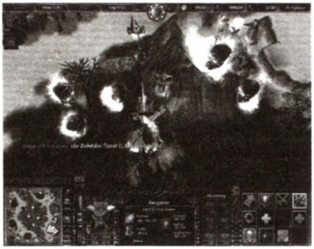
全新的游戏系统



基本上MOD Game以FPS为开发对象的情况比较多，以即时战略的MOD Game真的非常少见。这一个MOD Game全名为《The Tales of Raviganion》，它被称为一个“Mellee MOD”（肉搏战模组）。在这个MOD Game中完全将整个《WarCraft III》的种族系统改头换面：人类变成Wood Elf（木精灵）、半兽人成为了Trolls（巨魔）、不死族名为Chaos（破灭）、夜精灵为Swamp Dwellers（沼泽居民）。所有的角色都有全新的模型、贴图，亦拥有自己的AI。那即是说玩家可以自己一人进行遭遇战，而且不同一般MOD Game的是玩家可以连上

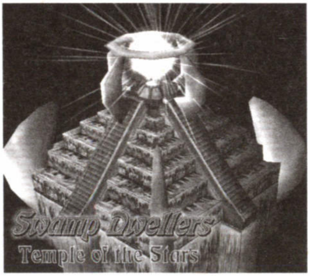
Battle.net 与其它玩家对战。

贴身的设计



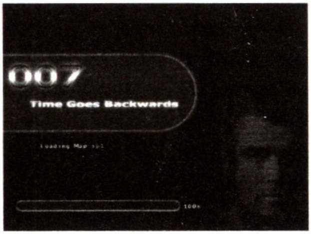
除了有全新的种族外，新建筑也是其最大特色，每一个角色都拥有自己的船厂，也即是玩家可以进行大海战！上面提到它被称为一个“Melee MOD”，意思是这个MOD Game 并没有剧本战役。它会取代所有普通对战地图上的资讯，那即是玩家可以选择任何地图来游戏。原本《Tales of Raviganion》是由《WarCraft III》或《Frozen Thron》的官方对战地图来游戏。原本《Tales of Raviganion》是由《WarCraft III》的《New Race MOD》进化而来，这个MOD 中很多角色的设定都是参考自其它游戏，如《Heroes of Might and Magic》、《Warhammer》等等。《The Tales of Raviganion》在未来也会有更多更新及种族的加入。

完全全新的游戏！

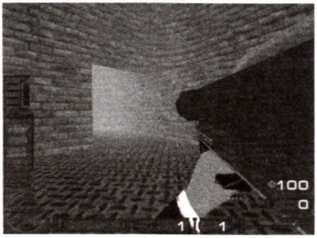


由于《The Tales of Raviganion》的开发团体为游戏制作了全新的系统以及AI，玩家可以以遭遇战进行与电脑游戏。在Wood Elf、Trolls、Chaos、Swamp Dwellers的四个势力中，玩家将会见到50个以上全新的单位，在现时的版本中已经可以见到36 个以上的建筑物。当然游戏的图像引擎也被改良，玩家可以见到全新的粒子效果，令画面更为真实。当然有新的势力，也开发团体也设计了新的对战地图。

《Quake II》再创传说



在FPS的世界中，《Wolfenstein 3D》可以说是始祖；而作为带起FPS热潮的好多人都说是《Doom》系列，但笔者却认为是《Duke Nukem 3D》；而令FPS走入新纪元，成为真正的全立体游戏的却是《Quake》；不过真正开始使用专门立体效果，需要支持3D显示卡的游戏就是《Quake II》；第一套以纯多人对战作为开发目标的是《Quake III》；而第一个完全免费；由商业团体开发的大型完整游戏则是《Return To Castle Wolfenstein》；最近《Doom III》则成为了首款完全使用全即时光源开发的游戏。大家可以看到id Software在游戏界面实在是功不可没，推动整个游戏界技术及概念发展的开发团体。



而在众多id Software开发的游戏当中，影响最深远的就是《Quake II》。《Quake II》的游戏引擎相信是现今世界上最广为游戏使用，就算是这个世界上最多MOD Game的《Half-Life》，其开发引擎也是改良自《Quake II》。提到MOD Game，《Quake II》也是第一款开放游戏引擎供使用者开发第三者程序，也即是MOD Game的游戏，这一个



人的一生要接受许许多多的考验，也许高考就是第一个比较重要的考验吧。

但人生也不单只有这一次考试哦，所以只要自己尽力了就可以了。毕竟往后还有很多路等着我们去走的。

在此希望大家都有一个轻松愉快的假期，尽情投入夏天的怀抱吧！

本期一如既往地为大家带来丰富的音乐大餐。有大热的《死神　BLEACH》TV版OST，还有人气长久不衰的安达充作品《Touch》的角色专辑。还有最新细碟——《甲贺忍法帖》的OP Single。

一护，加油！！！——《BLEACH　OST》

发售日：2005年5月18日

碟号：SVWC-7253

售价：3000日元



除了能够看到灵魂，别无是处的普通高中生——黑崎一护有一天邂逅了一名少女　，接着人生就发生了很大的转变。自称为死神的少女——朽木路奇亚，追着被称作虚的恶灵突然出现到了一护面前。由于一护的灵力很高，他就成为了虚下手的对像。身受重伤的路基亚无法解决恶灵，不得已只有把死神的能力分给一护，成为死神的一护与失去死神力量的路奇亚就一起开始了新的战斗……获得本年度“小学馆漫画赏（一般少年部门）”的大热作品，终于活跃在电视中了！而音乐方面更是由曾经负责过《新世纪福音战士》的鹭巢诗郎担当，所以关注这部动漫作品的你，绝对不能错

过本专辑哦！

经典就是经典——《上杉达也.Touch.in.Memory》

发售日：1987年2月21日

碟号：D32A－0272

售价：3200日元



安达充老师的杰作《TOUCH》可谓是其创作生涯中最高的一座里程碑了，这么多年来不仅推出了文库版、普通版等多种版本都销售一空，以《TOUCH》为主要内容的廉价版杂志也是大卖特卖。日前，小学馆方面宣布，将从6月16日起发售《TOUCH完全版》漫画单行本，当时连载时的彩色、双色稿件都将完全再现。而在等单行本的同时，就让我们重温这张专辑来解解馋吧！专辑里面的歌曲全部由上衫达也演唱，当然也就是其配音演员三矢雄二唱的啦。三矢兄的声线用来配音是超一流的，但至于唱歌嘛~~~ 还是让各位自己体会了，哈哈 ^O^



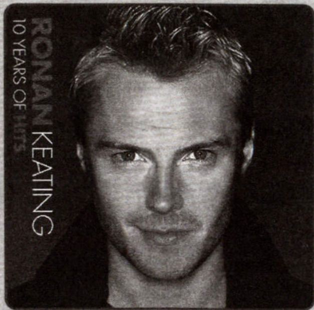
火影以外的忍者——《甲贺忍法帖 OP Single》

由著名的小说家山田风太郎先生创作的忍者小说名作《甲贺忍法帖》，日前被时髦的进行了漫画化，单行本第1卷



已经上市，漫画作者是浅田寅ヲ先生。推出TV 版后好评不断，而由千叶道德演唱的这首ＯＰ 也非常好听。

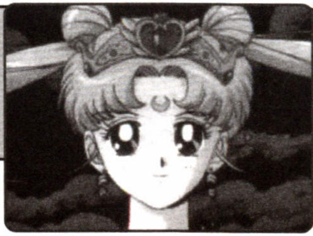
心水推介 Ronan Keating——《Long Goodbye》



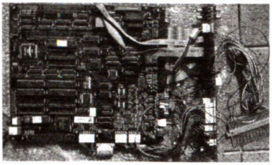
一首爱情离别的伤感之作，在Ronan Keating深情演绎下，那种爱到深处却放手的心痛表现的淋漓尽致，唤起每一个经历过爱情离别的人的心底尘封许久的伤感和共鸣。音乐开头和中间穿插的钢琴声，清新简单却将这份伤感推进的更深入。音乐的打动人心可能是因为旋律，那是一种流行，而另一种却是某个时候某个场景某一首歌突然触及内心深处的某一根敏感的弦，伤痛和音乐此刻共鸣。

岁月流声

“我要替月行道，警恶惩奸！”是不是觉得很有亲切感哦，没错，她就是我们的“美少女战士”！



PowerPC的动态重编译器





在拿过了Haze的接力棒后，Aaron的第一个大举动就是在0.96u1中加入Model 3系列基板的主CPU——PowerPC的动态重编。至此，Model 3模拟的CPU核心已进入完备阶段。

测试结果，运行速度并没有什么差异，即使是在全3D加速的Super Model（Vlinde的Model 3模拟器）下运行仍然很慢。Sixtoe解释说虽然CPU问题已经解决，但是要模拟强劲的3D图形芯片阻碍了速度的提升。Belmont坦言“10G CPU需求”无法避免，不过对Konami的PowerPC游戏却是效果显著，Gradius 4标题画面的运行速度快了超过一倍。

关于对“天开眼”的请求

中国玩家对这个麻将游戏的怀念程度可谓无出其右，然而一连串对“天开眼”的相关请求，却使得Haze开始审视可能潜藏在这些请求背后的利益动机……他的出发点是：过多的请求，意味着这游戏可能还在市场活跃，或者盗版商希望再发行来牟利。而对Dynax游戏的请求，实在是太多了。在Haze眼中，作为世界上街机盗版

小道消息，不可尽信！



中心的韩国（而不是很多人认为的中国，中国仅仅以Neogeo 的破解事件闻名），很有可能会看到古董麻将游戏经过hack 之后被重新包装成DVD 贩卖。

Haze 的观点不能不说没有结合国情，不过客观的情况是，这个麻将游戏的CPU 核心模拟还没有开发出来。

Mega Tech



作为同世嘉五代系统互换的Mega Tech，还有相当一部分游戏不能运行，Haze 认为是菜单系统的问题。

Mega Tech 的模拟分两部分：菜单处理——使用SMS 的硬件处理（Z80），游戏部分则使用MD 的模拟来代替。Haze 并不知道MD 的模拟能正常维持多久。

Daytona USA 2





不久前Vlinde 宣布找到梦游美国2 的材质不能显示的原因，但是还未找到解决办法，现

小道消息，不可尽信！

在看来是保护板的问题。它每次解密一段代码，以次建立一个表，游戏根据表中数据上传材质到3D 硬件。Elsemi 提议写一个木马，输出解密后的数值，应该不是难事。在Zero Gunner 中，Elsemi 正是这样把数值和密钥发送到保护板，然后读回处理结果的。

Viva Nonno 的现状



人们对这第一个System 22模拟器还念念不忘，尽管距离最近发布已近两年，尽管Mame 也达到了它的程度。Belmont 和Viva Nonno 作者还有联系，透露后者自模拟器放出以来依旧做着很多改进工作，不过是会继续公开发布，还是仅仅自娱，就没有表示了。

Psikyo SH2 驱动

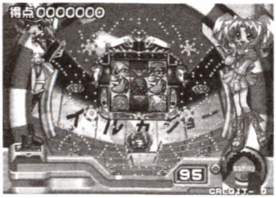
这块拥有众多射击名作的系统驱动即将增加两个游戏：”Tetris the Grand Master 2"和"Tetris the Grand Master 2 Plus"。这是属于” MAME Targets”网站上由Goodwraith (Randy) 主持的” Dumping Project”项目的最新战利品之一。

负责购买的成员——两位狂热

的方块爱好者直言这完全因为Zinc 模拟了TGM，使他们产生了动力。作为回应，Belmont 透露TGM　2可直接用到当前的SH2驱动中；SH2的主刀人Tourniquet（即Paul）也已经提交最近所有SH 游戏的图像／音乐问题修正并被包含，但是声音还存在缓存过载的问题，图像方面，则只修正了Sol　Divide的一个有问题画面。

V60的模拟情况





这块Nec的芯片是System 32、SSV和Seta基板的主CPU，与V30一脉相承。由于Intel状告V60技术上侵权，Nec不得不把相关文档释数销毁。目前V60的时钟速度不正常，原因是指令时序无从得知，只得靠人手调整周期数来维持开发。对于dev来说，能够知道仅仅是指令的名字都已是十分的幸运。0.96中abort过程调用的移除也是无奈之举——对这个操作码的用途还一无所知。即使景况艰难，Haze还是使SSV的”　Sexy　Reaction　2”运行起来了，当然，图形缺失、不可玩。

MAME对博彩机的定义

在最近Mr.　Goodwraith的”Dumping Project”宣布赢得的一批基板中，有一款比较

小道消息，不可尽信！

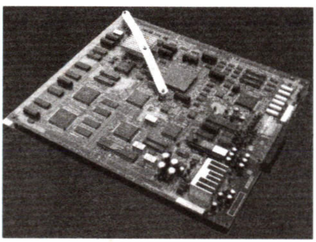
模拟 EMU NEXT

特殊的游戏，这款名为"X The Ball"的足球游戏由Rare出品，使用打印票作为游戏奖励，积攒一定数量后可兑换奖品。Raz 纳闷既然这游戏的主旨是赢取奖票，不是应该归类为赌博游戏吗？Belmont 解释他们判断一个游戏是否赌博性质的依据是：看它是考察游戏者的技巧，还是在DIP 开关中有“每投入n 个代币就弹出奖励”之类的设定。出票游戏属于前者。Aaron也指出，几乎所有Incredible Technologies出品的8位游戏都使用出票系统，换言之也是Mame 所接纳的。

TAITO JC系统



这个系统使用68040 作主CPU，上面有Taito名作”电车De Go!”系列。勤奋聪颖的Ville希望模拟68040，使“电车”能够运行。JC 系统几乎就是典型定制芯片的聚集地，幸好dev对各个芯片已有开发基础：Ville 打算扩展现有68020 核心模拟68040，两者主要区别是040 的MMU 和FPU；保护芯片是MC68HC11，Ville 说里面根本没有内部Rom，核心代码已经提交

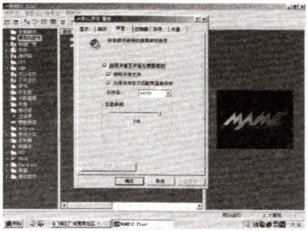


并被加入；E07－11 本质上是一块标准的TMS32031，后者已被模拟；声音系统同F3 是一摸一样——“音响专家”RB列举他在M 1 中的成果来表明。

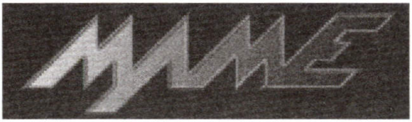
小道消息，不可尽信！

以"Raiden Fighter""起家"的Ville最近风头一时无两，除了Model 3等数个大项目外，最近还钻研了Konami的FireBeat系统。如果还是以前Haze当家，这个系统肯定还不会加入到Mame中去，不过现在换了Aaron，具体各种政策还没确定，一切都有可能呢，不过Galibert将之视为洪水猛兽。

7zip格式难被MAME支持



Haze在论坛上宣布，将ban掉一个支持7zip格式读取的改版——Mame-7z的相关资源，原因并非7zip本身，而是它同时发布各种Bios Rom资源，不过7zip在dev中也是不受欢迎的。Aaron解释了Mame将不会支持ZIP以外压缩格式的原因：首先ZIP免费，对交互平台具有良好支持，而其他格式不是专为某个平台开发（7zip），就是独有的(RAR)；第二，dev并没有动机去加入其他压缩格式，这只会令Mame的核心更加复杂。



事实上，随着Mame所支持的Rom增多，使用其他压缩格式所能多挤压的百分之几的压缩率作用实在是微乎其微了。Belmont预计CHD的数量将很快翻番，继承ZIP的完整性是当仁不让。

小道消息，不可尽信！

ENCD15A
EN 游戏基地
超任经典RPG 巡礼
时空勇士.zip
龙战士2.zip
时空之旅.zip
圣剑传说3.zip
天地创造.zip
浪漫传说3.zip
勇者斗恶龙6.zip
幕末降临传 Oni.zip
神秘的约柜.zip
幻想传说.zip
星海传说.zip
电子游戏史上最伟大的30个秘籍
FC
塞尔达传说.zip
洛克人.zip
超级马里奥兄弟3.zip
超级马里奥兄弟.zip
魂斗罗.zip
SFC
龙之战士.zip
塞尔达传说：Link to the Past.zip
星际火狐.zip
街头霸王2.zip
街头霸王2 Turbo.zip
洛克人X.zi
最终幻想6.zip
超级银河战士.zip
PS
山脊赛车.zip
恶魔城：月下夜想曲.zip
N64
马里奥赛车64.zip
超级马里奥64.zip
MD
梦幻之星2.zip
漫步经典
captcomj.zip
captcomm.zip
原创工作室
AlienSwarm-v12.zip
007 QuakeII-Time Goes Backwords.exe
超级忍3
超级忍3.zip
新作强袭
NGCD
拳王96NeoGeo典藏版.zip
GBA 本月新作
2001 - Kawaii Pet Game Gallery 2 (J).zip
2002 - Kawaii Koinu Wonderful (J).zip
2003 - Wanko Mix Chiwanko World (J).zip
2004 - MADAGASCAR (U).zip
2007 - Lego 2 in 1 - Bionicle and Knights Kingdom (E).zip
2005 - Metal Max 2 Kai Version 1.1(J).zip
MAME096u4
系之谱

系列游戏
MDCD
Shiningforce cd.exe
MD
shining force (j) [!].zip
shining force gaiden - final conflict (j).zip
shining force ii - return of the king (j) [!].zi
GG
shining force gaiden (j) [!].zip
shining force gaiden - final conflict (j).zip
shining force gaiden ii (j).zip
shining force ii - the sword of hajya (ue).zip
对应模拟器
MD.zip
GG.zip
ETC
游乐园
甲贺忍法帖
原声大碟.-.[BLEACH.Original.Soundtrack.I].专辑
上杉　也.Touch.in.Memory

EMU
掌机
VisualBoyAdvance-1.7.2.zip
PSP 上的软件及模拟器
相关
PS-bios.zip
neogeo.zip
最新DUMP的GBA bios.zip
PS2-bios
scph10000.zip
scph39001.zip
SCPH50003.zip
街机
nebula224.zip
MAME
mameplus-0.96u4-bin.exe
家用机
Project64 1.6.exe
FC.zip
ePSXe 1.6.0 All in one pack v4 简体中文版.exe
CH-SSF_007_alpha_R6.zip
PS2 模拟器
pcsx2-0.8.1.zip
pcsx2SSE2-0.8.1.zip

ENCD15B
Rtype.exe
街头霸王
3D
2D
NEBULA
MAME
原创工作室
NDS 游戏 rom
模拟器

杂志订阅

订阅单	
个人资料：	
姓名：	性别 ：
年龄：	身份证号码：
地址：	
电话：	邮编：
传真：	E—mail：
订阅类别：□个人订阅 □集体订阅	
订阅《 模拟 EMUNEXT 》第 月号至第 月号，共计 期	
付款方式：	
◇邮购方式：EMUNEXT@163.COM	邮编：510045
收款人：高冬梅	
◇银行汇款 开户行：中国农业银行广州市洛溪办事处	
账号：4405 0101 1005 0801 4	
名称：高冬梅	
请填妥表格，寄回本杂志社，或传真此表格至 020—84163758。	
详情请联络：020—84163758	
如以传真订阅，请勿再邮寄，以免重复。	

“電腦遊戲製作工程師”
專業證書課程

- 最實用的專業課程
- 權威的國際技能認證
- 強大的游戲開發引擎技術
- 不需任何電腦編程經驗
- Step by step 的教授
- 制作屬于你自己的電腦游戲
- 有關學制、學費、師資、課程等未盡事宜，簡章備索
- 爲保證教學質量，每班學生控制在20人以內，額滿即止。



“電腦遊戲製作工程師” 初級證書

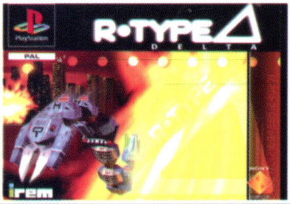


全力支持：香港電腦游戲協會
課程主辦：數碼人科技開發有限公司
中青網絡家園有限公司(廣州旗艦店)
廣州市海珠區團委江南青年活動中心
教材編寫：香港專業創見有限公司
開課時間：2005年6月起（每月开班）
報名地點：廣州市海珠區江南大道中 239號中青網絡家園網吧廣州旗艦店（海珠購物中心以南之廣東省電教館側）
聯絡方式：(020) 83634182黄先生,83633004何先生

WWW.EMUNEXT.COM 模拟 EMU NEXT

VOL.15 2005.06

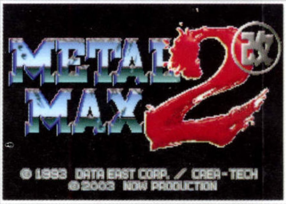
HOT GAME 最新热作



R-type Delta完整ISO



NGCD-拳王96NeoGeo典藏版



2005 - Metal Max 2 Kai Version 1.1

CD ROM 光碟内容

- [新作强袭] -

● 本月GBA新作

2001 – Kawaii Pet Game Gallery 2
2002 – Kawaii Koinu Wonderful
2003 – Wanko Mix Chiwanko World
2004 – MADAGASCAR
2005 – Metal Max 2 Kai Version 1.1
2007 – Lego 2 in 1 – Bionicle and Knights Kingdom

● MAME096u4游戏集



- [EN游戏基地] -

电子游戏史上最伟大的30个秘籍游戏集



超任经典RPG巡礼
R-type Delta完整ISO
★漫步经典 - 名将



超级忍3代

● 原创工作室

- [系之谱] -

● 光明力量系列游戏



- [ETC] -

● 游乐园

★上杉达也.Touch.in.Memory



甲贺忍法帖OST

附送副刊



街头霸王游戏集

ISBN 7-900382-08-9
9 787900 382085 >

PC应用技术 – 35
ISBN: 7-900382-08-9
SOARING 制作
山东电子音像出版社 山东翔宇软件开发中心
山东电子音像出版社出版

光盘定价：人民币13元

手册随同光盘赠送，需配合光盘一同使用并销售